174

JANUAR, 5,80 EUR
2008, LETNIK XVI



25-LETNICA C64

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 174
januar 2008
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

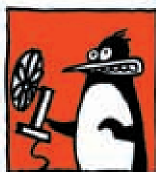
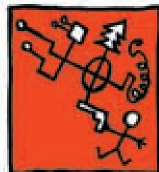
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

UREDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan

ILUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan



OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker veliko drkaš. Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

Imamo dvoje analov specialov, vedež pa je izpadel, ampak ga ziher lahko pričakujete februarja. V eni od ženskih revij, ki jih izdaja naša založniška hiša, piše, da fantom paše, če se jih z vibratorjem boža po riti in modih. Zdaj, ko to vemo in si to vzajemno počnemo, so ostali užitki tega sveta kot prepečenec proti veliki skledi vroče jote.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Novo leto je mimo in življenje se počasi vrača v ustaljene tirnice. Okej, pravoslavci še imajo svoja dva dneva nabijanja in pokanja, potem pa res nepreklicno sledi povratek v realnost. Veseli december, prazniki, obdarovanja, srkanje kuhanč'ka na ulici... Vse se zdi tako samoumevno, da nas vsakič znova preseneti, ko pride januar in ugotovimo, da smo spet preveč zapravljali, preveč pili in premalo dejansko uživali v duhu praznikov. Dojamemo, da so novoletne zaobljube iste kot lani, le bolj goreče sami sebi lažemo, da se jih bomo držali. Če bi se vsi ljudje, ki govorijo o tem, takoj po novem letu vpisali na fitnes, bi bila gneča v tovrstnih ustanovah po vsej državi nepopisna. Prav tako bi bil hud udarec za državno blagajno, če bi za novo leto nehali kaditi vsi ljudje, ki se tako odločijo. Prepričan sem, da v začetku januarja pride do upada količine prodanih čikov, a se stanje normalizira že po kakem mesecu, ko psihološki efekt menjave koledarja popusti in se večina vrne k svojim škodljivim razvadam.
Sam nisem nagnjen k sprejemanju življenskih odločitev ob prelomu leta, se me je pa letos lotila precej zoprna ponovoletna depresija. Dejstvo, da sonca v Ljubljani nismo videli že od lani, zmeda na čustvenem področju in nekaj ljudi, ki me nehote spravljajo ob živce, so zadostni razlogi za mojo sitnobo, ki so jo čutili tudi uporabniki m3. Si pa tu lahko postavim spodnjo točko leta, ker sem prepričan, da bo šlo le še navzgor. Več bom seksal, več se bom gibal, manj bom kadil in predvsem bom manj siten. Ne maram novega leta in novoletnih obljub, ki marsikomu zdrknejo z jezika preprosto zato, ker so tako navajeni. Vsem vam pa iskreno želim enako kot sebi. **Smrk**

OGLAŠEVALCI

3Line	77	Colby	9	Karantanija	11	Siol	40
Bocom	65	FDV	83	Kolosej	13, 35		
Bofex	41, 69, 92	Epson	63	Leloo	91		
Cenex	27	HP	2	Sisplet	7		

Nadučinek na naslovnici je storjen na čast C64, drugemu najboljšemu računalu iz osemdesetih!

Prvojanuarsko dopoldne. Najbolj brezvezen čas dvanajstmesečja, tak z vzdušjem filma The Day After oziroma bolj aktualnega I Am Legend – sivo, pusto, brez žive duše in z vonjem ter sledmi bojišča. Ampak meni, ki sem grinč in vsako leto bolj mrzim samooklicani 'veseli december', jako prija, da je navideznega 'veselja' in pojočih venčkov konec. V posteljo sem šel na smrt utrujen itak ob enih (dotlej sem spal na kavču). Iz vljudnosti do darovalcev sem na novega leta dan oblečen v doma naštrikan Nodijev brezrokavnik, zokne z medvedkom Pujem in tangice s slonjim rilcem, zajtrkujem pa rabarabarino marmelado. S stekleničko borovničk se zaenkrat le spogledujem, saj se ga na tešče ne spodobi nacukati. Tudi zvil si ne bom enega, kar je eden od tradicionalnih sklepov poboljšanja. Oni dan se mi je namreč primerilo, da spet nisem našel avta, ko sem šel v štacuno. Najbrž se vsakomur zgodi, da ob povratku zgreši pravo vrsto na parkirišču ali celotno etažo v garažni hiši. Ob vsej obremenjenosti je v določenih okoliščinah opravičljivo tudi, da pritiskajoč na daljinca iskaje črno limuzino kot debilček prečešeš tri štuke, nakar pogruntaš, da si se pripeljal z belim malčkom. Ampak ko storiš vse to, nakar ti žena, ko ji priznaš izgubo avta, pove, da nisi šel ne v trgovino, ne z avtom, marveč si peš pospremil trojčke v vrtec, si se pač primoran odpovedat jointom. Dopoldanskim, se razume.

Vse to sem si seveda izmislil, kar je zgolj posledica okoliške sivine, ki jo skušam pregnati s svojo mavrično domišljijo. Nobenih tovrstnih sklepov nisem delal. Resda sem se poigraval z mislijo, da zavoljo vampa, ki ni več niti podoben Leonidasovemu, omejim vnos slaščic. A sem že prvi letni dan otvoril z najslastnejšim mafinom, prepojenim s čokolado in izdatno potresenim z 200-odstotnim cukrom. Tudi ono idejo, da bi omejil straniščno obešenjaško-podpasni humor pri tistih, ki mu očeče očitno niso kos, sem v kali zatrl. Itak se v takih primerih vedno muzajoče spomnim stiha našega znamenitega poeta: "Babja puščoba tud' smeha ne kaže, na skrivaj pa se z'lo rada z drisko namaže." Ampak! So pa sklepi oziroma načrti za kratkoročne novosti pri Jokerju. Zanalašč sem napisal 'pri', saj gre za sestavne dele, ki presegajo revijo. Čeprav me srbi jezik, bom zdaj omenil le enega, ostali še niso nared (čeprav so paparaci že objavili vohunske posnetke :)).

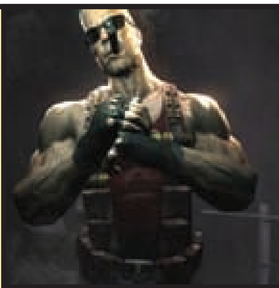
Glavni, vseobsegajoči sklep je kajpak povečati razpoznavnost in branost vseh naših medijev, torej tudi stranke in mn3njalnika. Vseeno papirna edicija ostaja na prvem mestu pozornosti in v ta namen bomo s prvim februarjem spočeli novost, projekt 'Rekorderji'. Ne gre za vsebinsko obogatitev, marveč za pocrkljanje zvestih naročnikov z nižjo ceno v slogu avtomobilskih zavarovanj: ob podaljšanju naročniškega razmerja bomo priznali pet dodatnih odstotkov popusta, kar se bo stopnjevalo vse do 35 odstotkov. (Več o sistemu v oglasu dve strani nazaj.) Tisočerim predplačnikom se tako zahvaljujemo za dolgotrajno podporo in jih na nek način spodbujamo k nadaljnemu prejemanju revije. Lepo priznanje našemu delu je, da nam desetletno pripadnost izkazuje več kot štiristo naročnikov, pri čemer jih je dva ducata izpred leta 1995.

Preteklo leto je bilo igrovno navdušujoče in letošnje prav tako obeta bogat pridelek, saj izide vrsta večletnih projektov, recimo GTA IV, Starcraft II, Duke Nukem Forever, Mafia 2, Spore in Gran Turismo 5. Pa nova FIFA, Need for Speed, Call of Duty ter pet dodatkov za Simovčke. Vsekakor optimistično, toda o beri bomo sodili ob letu osorej, tako kot tokrat v tradicionalnem januarskem članku analiziramo dvatisočsedmo. En statističen podatek pa podam tukaj. Najbolj prodajana lanska izdaja je bila avgustovska (hkrati je dotična tudi zmagala v spletni ankici za najbolj mično naslovnico). In to ne za nekaj deset izvodov, marveč za več kot jurja komadov nad povprečjem. Takih nihanj prodaje Joker ne beleži, zato me srčno zanima, kaj je kupce pritegnilo. Mar klasično pestra Jokerjeva vsebina? Bart Simpson? Otangičena rit, nemara? Ali morda enajstkrat sublimni seks? Dizajn smo namreč zasnovali ravno okoli slednjega, kot posmeh na naslovke babjih časopisov, ki imajo kopulacijo omenjeno vsaj trikrat. Parodija se je izkazala za tržno posrečeno. Seks v resnici prodaja. Založnik ga je takoj naročil še par porcij, vendar jok, nismo ciplji. Ko daš spontano (enajstkrat), se pri tem neznansko zabavaš in na koncu povsem nepričakovano še mastno pokasiraš, je to nesporno. Podpasnosti na ukaz in z EUR v mislih pa niso v naši domeni.

Lepo priznanje našemu delu je, da nam desetletno pripadnost izkazuje več kot štiristo naročnikov, pri čemer jih je dva ducata izpred leta 1995.

David Tomšič





Duke Nukem živi!

Sredi decembra je na 3D Realmovih forumih veliki George Broussard mimogrede navrgel, da nas bodo dan za tem podražili s kratko prikolico za Duke Nukem Forever. Le-to so zakuhali kolegi iz studia med nočnimi uricami, karkoli že ponavadi tedaj počno. Odveč je poudarjati, da je to nedolžno forumsko sporočilo radikalno preusmerilo internetni promet, brezimne množice današnje mladeži pa so jele spraševati stare mačke, kaj to biti Zavedni Duke, kajti ime je dandanes le še mit. Zgečkalni trailer, ki ga najdete na natlačenki, naposled ni pokazal kaj prida od igre in je prej kot ne razočaral. Duke je očigledno fasal napenjanje kože in injekciji botoksa. A ne glede na to je vsaj jasno, da igra ni totalno krepnjena in miga vsaj s kocino na levem nožnem mezincu. Stric George pravi, da je prava prikolica že v delu. In da bo zunaj, še preden Zahod preplavijo Kitajci. Menda.

EA najavil Tiberium, C&C-streljanko

Mnogo je let že minilo od Renegada, prvoosebnega strelskega podaljška strategij Command & Conquer. Electronic Arts očitno menijo, da jih je bilo dovolj, in kanijo jeseni naslednje leto za PC, PS3 in xbox 360 izdati 3D nažigačino, enostavno imenovano Tiberium. Razvijajo jo v losangeleškem studiu, se pravi taistem kot Tiberium Wars, združevala pa bo akcijo s taktičnostjo, torej načeloma slično Ghost Recon Advanced Warfighterju. Glavni junak Ricardo Vega – ki je, mimogrede, glavni lik romana Tiberium Wars – bo streljal samostojno ali pa bo nad sovrage klical izstrelke ter udare ionskega kanona. Kakopak ne bo manjkalo večigralstvo, zanimivo pa je, da bo motor CryEngine 2, se pravi taisti kot za Crysis. Z razširitvijo Kane's Wrath za C&C3 v spregi bo stara franšiza v letu 2008 torej še kako zdrava!



Od poveljnika do (pol)božanstva

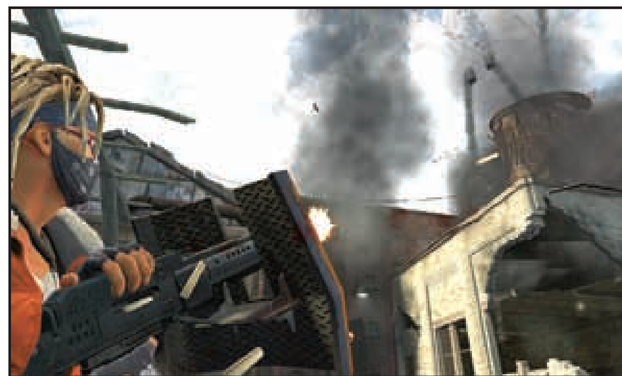
Chris Taylor ima Supreme Commanderja zadosti, kajti v njegovi naslednji igri bomo božanstvo, čeravno samo na pol. Demigod bo zmes njegovih prejšnjih iger, torej strategij Total Annihilation in SupCom ter akcijske frpjke Dungeon Siege. In to z natančno določenim stilom, saj pri Gas Powered Games ne skrivajo, da so navdih dobili pri Defense of the Ancients, razvpitem modu za Warcraft 3. Nadzorovali bomo herojska bitja, ki bodo skozi bojevanje napredovala in na različne načine skušala osvojiti sovražno bazo. Bodisi z veliko macolo, bodisi z vojsko pribočnikov. Ker se mladina danes deli na DotA-frike in tiste, ki si to le želijo biti, je potencial velik. Samo da Taylorja ne bodo ideje odnesle preveč v višave. Visimo na ventrilu in špilamo Demigod?

The Club

Igre poznajo več najbolj prodornih oblik. Nekateri največ užitka najdejo v bolj filmskih špilih, dočim pri drugih štejejo edinole taki izdelki, ki znajo dodobra zaposliti prste. Najboljši primerki zabavnega softvera so kajpak tisti, ki morejo vrhunsko zadovoljiti predstavnike obeh kast. A čeprav je ravno to cilj, ki sta si ga s Klubom zastavila Sega in Bizarre Creations (avtorji Project Gotham Racinga), vse kaže, da bodo v njem na svoj račun najbolj prišli častilci refleksnega nabijanja.

V skladu z modernimi časi bo The Club izrazito, pravzaprav izrecno strelska tretjeosebna akcijada. A pod odlično podobo in mičnim prostorskim zvokovjem bo vodilo eno samo, tisto staro(šolsko): doseči čim več točk. Na začetku bomo zapregli enega od osmih likov, ki se bodo poleg po videzu razlikovali po hitrosti, moči in vzdržljivosti, nakar se bomo podali na strelski pohod skozi šestnajst lokacij – med drugim propadajočo križarko, labirintast zapor in zapuščeno graščino. Poanta vsega bo nekajminutno drvenje skozi nivoje, združeno z brzinskim odkriževanjem sovragov, ki nam bodo stregli po življenju za zadovoljstvo gledalcev. K zabavnosti naj bi največ doprinesla dva dejavnika. Prvi bo dodelan sistem strelskega kombiniranja in množenja točk, zaradi katerega bosta večkratno preigravanje stopenj za doseganje zastavljenih ciljev in učenje zaporedij prikazovanja sovragov ne le priporočljiva, temveč bistvena dela igranja. Z dodatnimi pikami nas bo igra





recimo nagrajevala za neprekinjeno pobijanje, zadetke z razdalje, krepavanje zlobnikov s prestreli mehkih zavetij, streli v betice, krogle, ki se bodo odbile od trdih površin in koga krepale ...

Da vse skupaj ne bi postalo duhomorno in ponavljajoče se, nameravа poskrbeti druga velika pritiklina – izdatno število načinov. Bizarrovci vseh še niso blagovolili izdati, velja pa med enoigralskimi omeniti turnirskega, v katerem bomo postopoma odklepali lokacije in stopnje znotraj njih (= različne poti do cilja), ter 'gunplay', kjer bomo sami določali zaporedje nivojev, vrste sovražnikov, dovoljena orožja in še marsikaj. Med večigralskimi modusi za največ osem udeležencev ne bodo izostale solerske in moštvene različice deathmatcha, prisoten pa bo tudi kup posebnih. Na primer tak, kjer bo izbrano moštvo za zmago uničevalo po igrišču posejane, različno obarvane lobanje nasprotne ekipe.





Predstavitev v Leipzigu nas ni prepričala, vseeno pa se nadejamo, da je medtem igra napredovala in da se pri obravnavanju pričujočega naslova ne bo treba sklicevati na prvo pravilo Kluba. Tisto, ki pravi, da se o Klubu ne govori.

Sega za PC, xbox 360 in playstation 3, februarja

Super Smash Bros. Brawl



Super Smash Bros. Brawl ali SSBB, kot to risankasto pretepačino ljubeznivo kličejo oboževalski pričakovalci, bo na wiiju znova združil največje zvezde iz Nintendove hale slavnih v boju za večno slavo in ponos. Špili iz serije SSB so že od začetka nekaj posebnega, saj ne moreš nikjer drugje videti, kako Mario iz arene izstreli Pikačuja, nato Linku sprași rit in jih za nagrado dobi po betici od Kirbyja. Zato ni čudno, da novi del slinavo pričakujejo milijoni.

Osnova bo preprosta in se od prvega dela ni spremenila – v areni se bodo znašli štirje liki, ki se bodo morali zlepa ali zgrda spraviti iz nje. Kdor bo na koncu še stal, bo zmagovalec. Naspidirano osebico bomo lahko vodili na štiri načine: z daljincem v vodoravnem položaju, z wiimotom in nunčakom, s klasičnim joypadom ali z gamecubovim ploščkom. Morda se odločitev za toliko različnih sistemov zdi



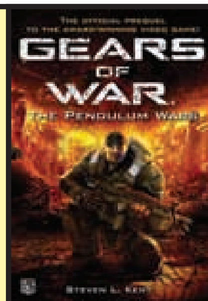
čudna, a bo prihranila cekin, saj boš za boj s tremi kolegi potreboval le še en wiimote ter zaprašena ploščka od kocke. Vsaj v teoriji, seveda. Kot zmerom bo na voljo niz raznolikih prizorišč, po vrsti vzetih iz drugih Nintendovih špilov in z različnimi značilnostmi. Tako bomo na stopnji Smashville iz Animal Crossinga priča posebnim dogodkom, ki bodo odvisni od tiktakanja ure v realnem času, spet drugi nivoji bodo vsebovali vremenske ujme in spremembe v okolju, ki bodo vplivale na izid občega pretepanja.

Kajpak razvijalci za tretji del napovedujejo obilo novosti. Prvič v zgodovini seriji se bosta Nintendovim zvezdam ob bok postavila Konamijev Solid Snake in Segin Sonic (ki skupaj z Mariom sicer tekmuje tudi na virtualnih olimpijskih igrah v Pekingu). Špil bo prejel docela frišen štorijalni način, The Subspace Emissary, podoben klasičnim enoigralskim tepežkaricam v slogu Final Fighta, kjer bomo z vsakim likom izkusili drugo štorijo. Toda srčika igre bo ostala večigralska, zato je toliko bolj pomembno, da bo špil omogočal boje po internetu. Z vpisovanjem prijateljskih kod se bomo lahko spopadli z znanci in prijatelji, medtem ko se bodo lahko tisti bolj osamljeni brez teh šifer pretepali z neznanci v naključnih bojih. Kreativne duše pa bodo mogle ustvarjati svoje stopnje in jih po vsemreži ali pomnilniški kartici deliti s frendi.

Nintendo za wii, koncem januarja



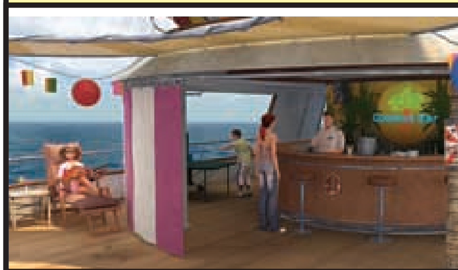
Bukva Gears of War



Ker je nekaj igričarjev še vedno sposobnih branja nepremičnih mušjih drekcev s papirne kaše (oh, kako fino retro!), bo Microsoft v knjigarne kmalu poslal roman Gears of War: The Pendulum Wars – The Battle of Aspho Fields. Ukvarjal se bo s predhodno vojno na planetu Sera med ljudmi ter Locusti. Glavni lik bo kajpak Feniksov Marko, vsebina pa naj bi nadalje razložila vsebino fuzbalerskih strelјačev. Knjiga v Veliki Britaniji izide koncem februarja, privoščite si jo lahko recimo na Amazon.co.uk.

Tunguska se seli v toplejše kraje

Secret Files: Tunguska je bila ena prijetnejših klasičnih avantur v letu 2006 in o nadaljevanju se šušlja že kar nekaj časa. Firbec sta zdaj podžgali konkretni dražilni prikolici, ki ju zaenkrat še niso prevedli v angleščino. Nemško podkovanim filmčka povesta, da bo zgodba pustila sibirsko eksplozijo za sabo in odplavutkala v nove vode. Nina Kalenkov se bo z nevšečnostmi spoprijemala med križarjenjem, medtem ko bo njen tovariš Max brskal po indonezijskem templju. Vmes bodo svet pretresale naravne katastrofe, v zraku pa bo visela še zlovešča napoved sodnega dne. Ločeni zgodbovni niti se bosta proti koncu združili in vsekakor upamo, da



bo zaključek bolj na nivoju od eničinega. Obeti so dobri, saj pri Fusionsphere Systems kotirajo visoko in se trudijo zasnovo prvenca dodatno spolirati. Fin vmesnik in razkrivanje vročih točk bosta nazaj, zdrava mera raznovrstnih ugank seveda tudi. Več muje naj bi bile vložene v zvočno plat igre, prav tako bo marsikaj postorjenega glede grafike in animacij likov. Izida okraj meja klobasoljubov se nadejamo konec poletja.

Avtorji Killerja 7 ne počivajo

Februarja bo wiiju sladkor v krvi močno padel, vezja pa mu bo preplavil adrenalin, kajti na nedolžno belo dušico prihaja neusmiljeni No More Heroes. Razvijalci so pobje iz japonskega Grasshopper Manufacture, ki nam je pred poldrugim letom dostavil edinstveno klavščino Killer 7. Obrobljeni grafični



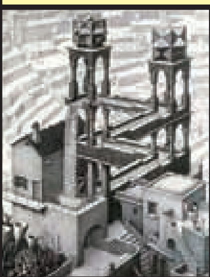
slog in bizarno nasilje se v NMH vračata, le da bomo namesto številnih orožij in osebnosti omejeni na tipčka s svetlobno katano. Travis Touchdown si bo rezilo prikomolčaril na internetni dražbi in se vrgel v kariero profesionalnega morilca. Ob številnih postranskih nalogah bo poglavitni cilj pospraviti desetero velikih ašašinskih živin in se zavihteti na tron. Nunčak bo skrbel za prosto tretjeosebno premikanje po ulicah izmišljenega kalifornijskega mesta, medtem ko bo daljinec namenjen sekljanju in posebnim udarcem. Kajpak bodo ob tem brizgljali studenci rdečih krvničk, kar so za japonski trg nadomestili z obzirnejšimi črnimi oblački.

Deus Ex 3 pride leta 2009

Deus Ex je z globoko dodelanim svetom in preroško aktualnimi motivi gotovo naslov, ki ga je vredno zagnati tudi danes. Ubijev montrealski studio je maja namignil, da dela na tretjem delu, in pognal zanesenjake v delirij. Z delom so sicer šele prav začeli in se usmerili v dveletno produkcijo, zato bomo na zadevo čakali do 2009. A to vsaj vliva upanje, da bo igra napravljena, kot se spodobi, in nam ne bo treba znova na barikade kot pri dvojki. Povrhu se lahko že od začetka ukvarjajo z vsebino, saj so za grafični srček vzeli onega od Crystal Dynamics, ki poganja Tomb Raider Legend, in ga bodo med razvojem še nadgradili. Pojdite uzret prvo prikolico, da vam bodo šle ob znani muziki kocine pokonci!

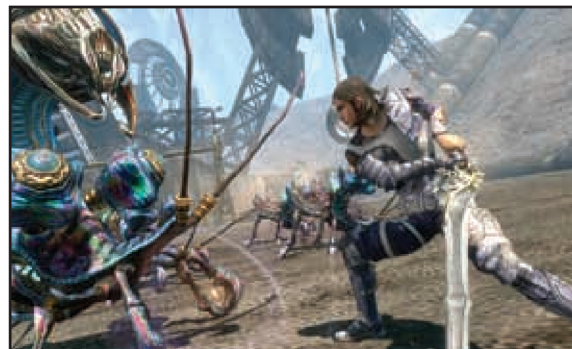
Ko silni možgan smert stori

V nekako pol leta bomo na PS3 ugledali zelo nenavaden špil Echochrome, ki se ga ne bi sramoval niti M. C. Escher. Temeljil bo na ideji 'nemogočega objekta', ki pa bo dinamičen namesto statičen, in sicer po zaslugi koordinatnega sistema OLE (Object Locative Environment). Dotični je v bistvu ogrodje za sestavljanje in upravljanje nemogočih konstrukcij, kar pomeni, da bomo v špilu lesene figurice sprehajali po na videz nemogočih objektih in jih skušali do konca pripeljati brez izgub. Na voljo bo sukanje strukture v vse tri dimenzije, kar nam bo morda pokrilo kakšno luknjo ali navidezno staknilo ploščadi. Špil pa bo v slogu Portala uporabljal tudi optične trike, ki bodo znali fino zmesti naše možgančke. Se pravi, če nečesa ne vidimo, tega ni, kar vidimo, pa obstaja. Če si neučakan, lahko poskusiš besno vrteti Jokerja v desno.



Lost Odyssey

Čeprav je 360ica po številu odličnih iger trenutno vodilna med sodobnimi konzolami, se mora Japoncem šele prikupiti. Zato je Microsoft krepko segel v roke z razvijalsko hišo Mistwalker, ki jo je ustanovil oče Final Fantasyja Hironobu Sakaguči. Naveza je kar plodovita, saj nam je pred kratkim dala solidno frpjko Blue Dragon (J170, 79), medtem ko so zdaj vse oči uprte v Lost Odyssey. Šlo bo za resnejše akcijsko igranje vlog, ki zaenkrat navdušuje s spektakularnimi predstavitvenimi filmčki.





Svet bo osvežujoče drugačen od znanih. Namesto srednjeveških tipičnosti bomo tacali po deželi, kjer se bosta magija in industrija vrteli v nenavadnem plesu bližajoče revolucije. Igrali bomo kot mladenič Kaim, ki bo imel nenavadno težavo. Matilda se ga bo namreč vztrajno izogibala, tako da bo zemljo tlačil že več kot tisoč let. Vzrok nesmrtnosti bo zavit v temo, večna mladost pa bo tipčku ob preminevanju bližnjih prinesla več gorja kot veselja. Zgodbo je naklepal priznani pisec filmskih scenarijev Kijoši Šigematsu in si jo zamislil kot serijo bolečih spominov, ki bodo Kaima preganjali v obliki prebliskov. Kot niz kratkih zgodb so zbrani tudi v knjigi z naslovom Tisočletne sanje, na Japonskem izdani vzporedno s špilom.



Kar se tiče mehanike igranja, bomo deležni klasične japonske frpjke s poteznimi boji. Kaim se bo z mečem in golimi ledji spravljal nad robotske sovražnike, ki bodo poleg dvonožnih konzerv spominjali na tanke, dinozavre, ogromne pajke in podobno golazen. Pomagala mu bo druščina, kjer bodo nekateri nesmrtni, spet drugi ne. Neumrljivost bo v praksi pomenila, da se bo natepeni heroj čez čas pobral in se z delčkom energije boril naprej. Igre bo konec, če se bodo na tleh znašli vsi člani odprave. Smrtniki se bodo od večnežev razlikovali tudi po načinu učenja novih veščin. Pri bojih bo ključno razpostavljanje odpornejših enot v zaščitni zid, ki bo skušal prestreči čim več škode in s tem varovati šibkejše strelce ter mage.

Grafika se je namenila biti dih jemajoča, za umetniški vidik pa bo poskrbel japonski stripar Takehiko Inoue, znan po priljubljenih mangah o košarki. Prav tako naj bi obnemevali ob mogočni glasbeni spremljavi. Skladatelj je Nobuo Uematsu, poleg Sakagučija še en dec, zaslužen za uspeh Poslednje fantazije.

Vsa ta slastnost bo seveda zasedla obilje prostora, zato nam bo polico obtežila debela škatla s kar štirimi dvoslojnimi DVDji, kar je največ od vseh xboxovih iger doslej. ***Microsoft za xbox 360, februar***



ELEKTRONSKI KUPON

0+PICA

IGABIBA.JOKER.SI



NEED FOR SPEED PROSTREET





Need for Speed ProStreet se ponaša z brezhibno natančnostjo in navdušujočo foto-realistično grafiko, ki vas zelo hitro ponese v središče dogajanja. Izberite prave nastavitve za vaš dirkalnik in po svojih željah okitite tudi njegovo zunanjost, nato pa zdirjajte po ulicah in občutite resnični adrenalin. Toda pazite se nesreč, saj se bo na avtomobilu poznala še tako majhna praska ali vdrtinica.

Značilnosti izdelka:

- Popolnoma nov fizikalni model in izboljšana umetna pamet omogočata resničen občutek cestnega dirkanja.
- Dokažite se v štirih različnih dirkaških načinih: drag, drift, grip in novi disciplini speed challenge.
- Ena napačna poteza in zaradi napredne tehnologije prikaza poškodb boste opazovali, kako se vaš avto razleti na tisoč koščkov.
- Zaradi novih značilnosti, ki tekmovalni duh povzdignejo na novo raven, postanejo tekme resnično napete.



37,00

FORGED ALLIANCE



33,00

CRYSIS



37,00

GUILD WARS PLATINUM



46,00

KANE & LYNCH: DEAD MEN



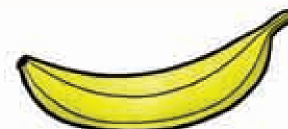
42,00

OSEBNI RAČUNALNIK		PLAYSTATION 2		PLAYSTATION 3		XBOX 360	
Unreal Tournament III	45,00	Crash of the Titans	46,00	Kane & Lynch: Dead Men	65,00	Thrillville: Off the Rails	65,00
Kane & Lynch: Dead Man	42,00	Stuntman Ignition	51,00	Madden 08	63,00	Timeshift	55,00
World in Conflict	43,00	Golden Compass	39,00	F.E.A.R.	65,00	C&C: Tiberium Wars	65,00
Fifa 08	37,00	Nhl 08	37,00	Medal of Honor: Airborne	65,00	Def Jam Icon	65,00
Juiced 2	42,00	Boogie	46,00	Nba Street Homecourt	65,00	Fear Files	63,00
Cars: Mater-National	28,00	Burnout Dominator	27,00	Skate	63,00	Halo 3	70,00
Championship Manager 08	46,00	Need for Speed: Carbon	27,00	Conan	63,00	NFS Carbon, CE	30,00
World of Warcraft: Battle Chest	36,00	Sims 2: Castaway	55,00	Fifa 08	63,00	Simpsons	63,00
Half Life 2: Orange Box	37,00	Black	27,00	Half Life 2: Orange Box	65,00	PGR 4	70,00
Fear Perseus Mandate	37,00	Nascar 08	37,00	Guitar Hero III	105,00	Lost Planet	45,00
Sims 2: Deluxe	42,00	Fifa 08	46,00	Smackdown! vs. Raw 2008	65,00	Kane & Lynch: Dead Men	63,00

T: 01 / 530 5 632

E: info@igabiba.com

M: 051 376 200



V delu so spletni Heroes of Might & Magic

Akoravno serija HOMM že zadnjih nekaj delov stagnira, ne gre zanikati, da zmore še vedno zasvojiti in da mimogrede mine ves večer, preden se človek zave, da bi moral na sekret. Ubisoft pa kani spomladi še bolj odpreti Pandorino skrinjico z zastonjsko spletno verzijo igre, Kingdoms imenovano. To bodo HOMM v brskalniški obliki, kjer bodo na dosegu vsem nedolžnim bitjecem. Ojoj prejoj. Igra ima stilsko izgled petice in se bo podobno tudi igrala, le s pomembno razliko, ki jo omogoča stric internet: možnostjo povezave igralcev. Kolovratili ne bomo po micenih kartah, temveč po velikih prostranstvih z mnogo prisotnimi, ki bodo seveda mogli trgovati, sklepati zavezništva in organizirati grupne krvave veselice. Nas je že strah.

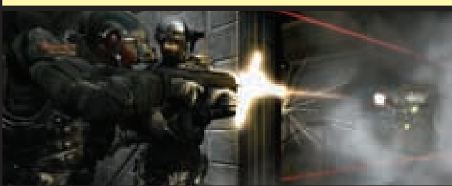


Conn.si se je poslovil

Nepričakovano je udarila novica, da se je zaprl slovenski igričarski portal Conn.si (Connecting Slovenia), ki je pokrival domačo in tujo tekmovalno sceno ter prirejal domača prvenstva v Counter-Striku in Call of Duty 2. Kot razlog navajajo pomanjkanje kapitala in motivacije, kar zopet kaže na rak rane slovenske profesionalne tekmovalne skupnosti, ki ji manjka sponzorjev ter dovolj vztrajnih ljudi. Tako organizatorjev kot tekmovalcev.

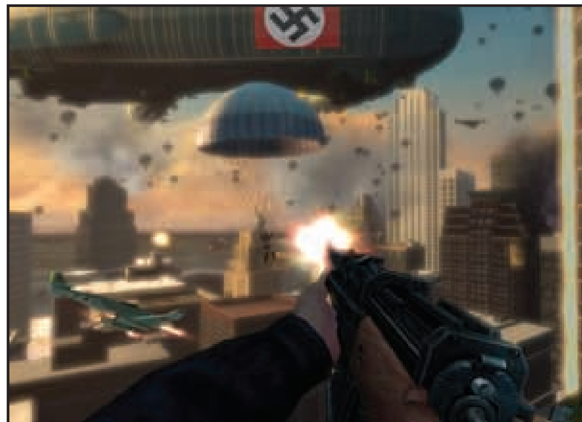
Še drugič v Vegas

Ubisoft. Igra iz franšize Tom Clancy. Odlična prodaja izvirnika. Hm, le kaj bi lahko sledilo? Itak, nadaljevanje. Rečeno, storjeno: francoski založnik je koncem decembra najavil, da ima pod kladivi Rainbow Six Vegas 2, katerega izid je zaenkrat postavljen na marec. Vohamo prestavitev, a ni dvoma, da se naslov v štacunah ne bi pojavil v naslednjih enajstih mesecih, saj želi Ubisoft dostojno proslaviti deseto obletnico serije in nje 16 milijonov doslej prodanih izvodov. O samem špilu zaenkrat ni nič zares konkretnega, razen tega, da ga bodo razvili v montrealski podružnici in da kani naslov sceno prvoosebnih streljačin pretresti s še večjim naborom taktičnih možnosti, nadvse intenzivno solersko kampanjo ter bojda najboljšim večigralstvom sploh. Pri slednjem naj bi caroval kooperativni način po principu 'kadarkoli vstopi, kadarkoli izstopi', medtem ko veliko stavijo tudi na nenaravno pamet terorističnih zlikovcev. Ti bodo menda neprimerno bolj aktivno in pretkano kot prej posegali po nočnih in toplotnih vizirjih ter ostalih vojaških onegajih, ki jim bodo tako kot nam na voljo. Aja, pa grafika bo tanarbolj ta huda, seveda. Ubisoft, sekvel smo mi.



Turning Point

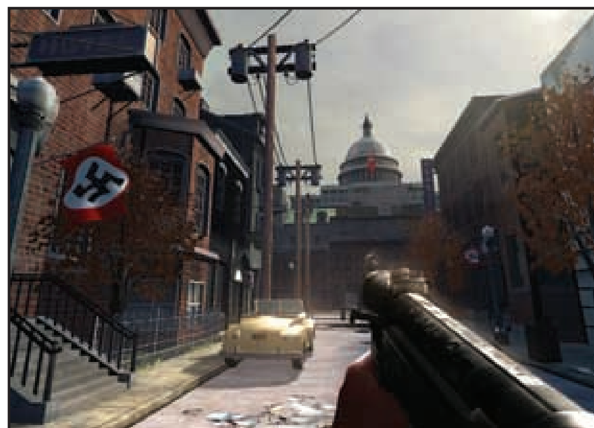
Dejstvo je, da prvoosebne streljačine velikovečinoma hirajo in se usmrajajo v svoji samozadostnosti. Praktično vse, kar frišnega zadegamo v DVD-režo, je že videno, tako ali drugače prežvečeno in (ne)prebavljeno. Dogajanje je skoraj vedno postavljeno bodisi v čas druge svetovne vojne, bodisi v distopijo bližnje prihodnosti.



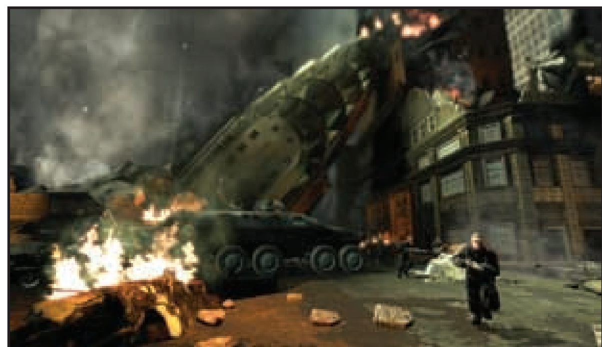
Turning Point: Fall of Liberty bo izjema. Zadegan bo v alternativnozgodovinsko časovnico, v drugačno leto 1953. Tak primer sicer poznamo, saj ima strategija Iron Storm (J112, 69) soličen zaplet. A podobnosti se tu končajo. Turning Point bo namreč stavil zlasti na svojevrstno resnice. Nataknili si bomo gojzarje običajnega gradbenega delavca Dana Carsona, čigar temeljna naloga bo najprej sploh preživeti. V kampanji se bo šel heroja šele kasneje, ko bo navezal stike s civilno gverilo in ga bo pot vodila v prav tako razsuti Washington, še bolj pohojeni London in Bog vedi, kam še vse. Vmes bomo skozi njegove okularje prisostvovali razsutemu in ponižanemu Čezlužju, srečevali nacistične zastave na porušenih svetinjah, reaktivce in rakete nad ameriškimi metropolami, sprevode panzerjev po idiličnih predmestjih ... Lahko si predstavljamo, kako bi



kaotično vzdušje, ki bo nastalo po napadu Nemčije na ZDA. V tej verziji zgodovine Winston Churchill umre že 1931., zato se vsa Evropa desetletje kasneje znajde pod nacističnim škornjem in tudi Amerika je na dobri poti, da postane koncentracijsko taborišče. Švabi bodejo uporabili napredno tehnologijo, ki v resnici ni nikdar zapustila načrtovalskih pisarn. Orjaški bojni cepelini, masivni tanki in horde padalskih komandosov bodo preplavili New York in zavzemali ulico za ulico. Tako bi pričakovali, da nam bo ponujena koža kakega Ramba, ki strelja Fritze kot ribe v sodu. Vendar bo to daleč od



tako igranje v splošni paniki znalo vplivati na dušo Američančka, vajenega poveličavanja lastne superiornosti. Seveda bodo avtorji, Spark Unlimited, za učinek poskrbeli z resnim grafičnim srčkom Unreal Engine 3, kar dodatno rajca.



Kako dober bo Turning Point: Fall of Liberty, seveda ne vemo, bo pa vsekakor izviren. Glede na prežvečenost zvrsti je to že vnaprej plus.

Codemasters za PC, xbox 360 in PS3, februarja 2008

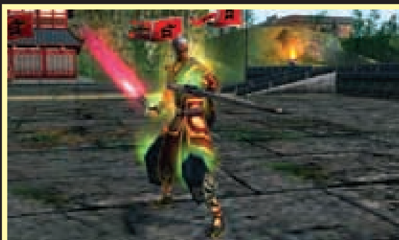
Empire: Total War



Serija Total War bo letos spet v sami špici pozornosti, saj bo dobila kar dva dela. Prvi je akcijski Viking: Battle of Asgard za xbox 360 in PS3, ki bo nadaljeval Spartan: Total War in o katerem smo že pisali, drugi pa je Empire: Total War. Dotična velestrategija bo postavljena v 18. in 19. stoletje, ki ju namerava poustvariti kot nobena igra doslej. V vlogi glavarja enega od devetih imperijev, od britanskega prek španskega in otomanskega do ruskega, bomo osvajali svet, za katerega se bo bojevalo najmanj petkrat toliko drugih frakcij. Vojaško, gospodarsko ali politično si bomo skušali podjarmiti Evropo, severno Afriko, Indijo, jugovzhodno Azijo in severno Ameriko. Člani moštva v okviru Creative Assembly, ki E:TW razvijajo (isti ljudje kot Rome), pravijo, da najverjetneje ne bodo spreminjali krovne zasnove potezne kampanje in realnočasovnih bitk. Se pa po prsih bijejo glede revolucionarnih pomorskih bojev, ki bodo čisto v 3D. Med drugim so na novo spisali umetno pamet v poteznem delu, bojevanje naredili še bolj strateško in realistično ter dodali novo plast v obvladovanje uporniške sodrge. Bo naslednji korak torej WW1: Total War? Morda, pravijo Assembly. Morda. ***Sega za PC, letos***



Twelve Sky



Zvrst spletnih iger je zadnja leta priča neutrudni ofenzivi azijskih masovščin. Malodane vsak uspešen vzhodnjaški naslov sčasoma priroma na zahod, najpogosteje v zastonjski obliki, podprti z mikro transakcijami (članek o dotičnih najdete v Jokerju 171). MU Online, Cabal Online, Silkroad Online in kompanijo rulja igra tudi pri nas, skupaj pa odžrejo precejšen del mmorpgjskega dobičkovnega kolača. Kmalu se jim ima pridružiti še kitajski Twelve Sky, sicer ena najbolj priljubljenih iger v Aziji. Angleška inačica je v pozni fazi beta in bi z obratovanjem morala pričeti spomladi. Reč je zasnovana z močnim poudarkom na boju med igralci (PvP) in te že pri stvarjenju lika prisili v to, da se zapišeš eni od treh sprtih frakcij. Vsaka se ponaša z lastnim stilom bojevanja, pri stvaritvi katerih naj bi pomagali pravi znalci kung-fuja. Bojni sistem pa omogoča merjenje v glavo, trup ali noge in s tem različne učinke udarcev. Sploh se ne sliši slabo, vendar bomo še videli, če se Twelve Sky ne bo izkazal za preveč podobnega legiji sorodnikov, kar je itak klasična hiba rižožerih večigralščin.



Aeria Games za PC, spomladi



C&C3: Kane's Wrath

Da bodo Tiberijske vojne dobile razširitev, je tako pričakovano kot dejstvo, da bodo na Emi slabi komadi. Kane's Wrath se ji bo reklo in se bo osredotočala na nodovskega vodjo Kana. Zadeva bo krepko orisala preteklost našega favoritnega pleška (s peceja, da Kratos ne bo užaljen), saj se bo potopila v preteklost, kjer bo obravnavala Kanov dvig na oblast po koncu Tiberian Suna. Hkrati se bo razkrilo marsikaj iz ozadja Tiberium Wars, naposled pa bomo deležni premika naprej od cliffhangerskega zaključka dotičnega špila. Kampanja bo verjetno ena, bo pa podprta s posnetki, v katerih bosta med drugim nastopila Joseph Kucan kot Kane in Natasha Henstridge (bjonda iz Species) kot nova članica Bratovščine. Vsaka od treh strani iz C&C3, se pravi Nod, GDI in Scrini, bo imela po dve podfrakciji, od teh pa si bo sleherna lastila edistvene posebne ter podporne enote. In potem bo tu način global conquest, podoben Risku, v katerem bomo po zemeljski obli premikali vojske kot figure in se spopadali. Glede na to, da je sličen že povsod, od Empire Earth 3 nazaj, smo bolj navdušeni nad Natašo. ***Electronic Arts za PC in xbox 360, spomladi***



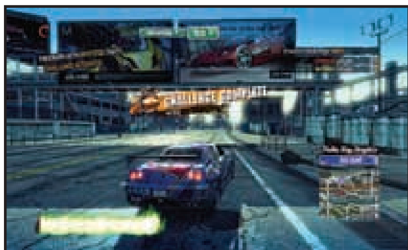
Penny Arcade Adventures



Mike Krahulik in Jerry Holkins, avtorja stripa Penny Arcade, s svojima drugima jazoma Gabom in Tychom nista nikdar skoparila s pikrimi na račun moderne igričarske industrije. Sedaj pa bosta na reči gledala z druge plati, kajti s Hothead Games sodelujeta pri ustvarjanju lastne serije iger, Penny Arcade Adventures, ki bodo imele tako zapletene podnaslove, kot sta jih sposobna iznajti samo onadva. Prvi se recimo glasi On the Rain-slick Precipice of Darkness. Šlo bo za avanture posebne vrste, saj bodo sparjene z bojnim sistemom. Nadzorovali bomo na lastno pest ustvarjen lik, ki bo z Gabom in Tychom v spregi odkrival neizrekljivosti v zblojenem alternativnem svetu, narejenem v slogu začetka 20. stoletja. Ko se ne bo treba mlatiti, bo igra prešla v 2D pustolovščino, kakopak z značilnim videzom in humorjem stripov Penny Arcade. Pri tem je navdušujoče, da v projektu sodeluje Ron Gilbert, zaslužen za prva Monkey Islanda! PA Adventures bodo prodajali epizodno, tako kot Sama & Maxa. Pomeni to, da bomo istočasno deležni kar dveh norih avanturističnih serij? ***Hothead za PC in xbox 360, kmalu***

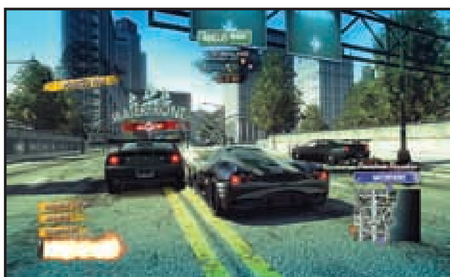
Burnout Paradise

(Zvečine) Criterionova serija Burnout že od 2001. razveseljuje lastnike konzol z nozdrvi vihajočo brzino in srce parajočimi trki. Na žalost večine bralcev ne oznanjamo prihoda blagovne znamke na PC, pač pa novi del za obe HD-konzoli.

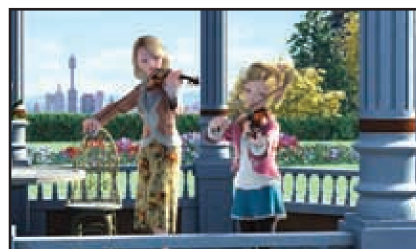


V ta, torej HD-namen, se je Criterion odločil zadevo prevetriti od temeljev dalje, tako kar se tiče grafike kot pristopa. Igra se namreč seli v odprto mesto tipa GTA, v katerem bomo lahko počeli vse, kar smo izkusili doslej, in še marsikaj novega. Seveda Paradiž ostaja zvest poreklu, zato bo ves dizajn podrejen vratolomnemu šviganju in cestnim karafekam. Take in drugačne skakalnice bodo na vsakem vogalu, ceste bo zapolnjeval promet, komaj čakajoč na bližnje srečanje z našim odbijačem, in nenazadnje se bo mimo kdaj pa kdaj pripeljal kak Nigerijec, saj bo multiplayer vključen 'brezšivno'. Poleg prostega fijakanja, v katerem bo igra vestno beležila statistiko skokov, trkov in hitrosti, bo na vsakem križišču tičala dirka ali poseben izziv. Ti bodo segali od kaskederskih trikov prek verižnih trčenj do najbolj spektakularnega bočnega parkiranja. Avtorji se hvalijo, da bo na voljo niz zanimivih drobnarij, denimo podpora kamerici, ki bo v trenutku večigralskega naleta slikala voznika in fotko posredovala soigralcu. Upamo le, da bo jedro dovolj zabavno in osmišljeno ter ne pretirano reciklirano. EA, ki si naslov lasti, je s svojim vmešavanjem v zadnjih dveh izdajah namreč že pokazal svojo prekokurčno, zaslužkarsko nrav.

Electronic Arts za xbox 360 in PS3, tega meseca

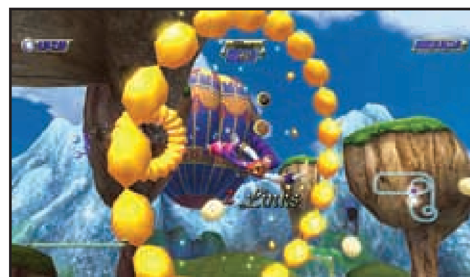


Nights: Journey of Dreams



Nights into Dreams je legenda s saturna, ki je morala na nadaljevanje čakati kar deset let. Zanj je Sega izbrala wii in to luštno arkado bosta vnovič gnali zgodbi dveh otrok. Nogometaš Will in violinistka Helena se bosta v sanjski Nightopiji spoprijemala s svojimi strahovi, pri čemer jima bo pomagalo bitje po imenu Nights. Žverca v vijoličnem trikoju bo na znan način frčala skozi obroče, zbirala žetone in si po novem natikala maske za posebne sposobnosti. Nočko bo lahko postal zmaj in se upiral močnemu vetru, plaval bo kot delfin in kot raketa dosegal vrtoglave hitrosti. Kot eden zaščitnih znakov enice se bodo vrnili navdušujoči šefovski boji. Drugi del izkušnje bo ploščadenje z mulcema, stopnje pa bodo pravljične in razgibane, tako da bo igra prava očesna poslastica. Glede nadzora bosta na izbiro dva načina. Pri prvem bo letečnež sledil kurzorju, ki ga bomo usmerjali z daljincem. Druga možnost bo sukanje analogne gobice na nunčaku, klasičnem kontrolerju ali ploščku za gamecube. Potovanje sanj bo ena redkih iger za wii, ki omogočajo internetno večigralstvo. Na voljo bodo dirke, bitke z baloni in vrtiček za vzgojo pošastkov. Takisto bomo po spletu obiskovali druge vrtove in si izmenjevali zverinice. Zanimiva finta bo usklajevanje z wiijevim meteorološkim kanalom, tako da bodo vremenske razmere v igri take kot v igralčevem kraju. Sliši se kot zvrhana mera dobrih domislic in komaj čakamo, da jih preizkusimo v praksi!

Sega za wii, koncem januarja



Presek veselega decembra

Praznične nakupovalne mrzlice je naposled konec, pridobljeno kilažo zaradi basanja s potico pa nadomeščajo lažje denarnice. Zmagovalec zapravljalne sezone je vsekakor wii, na katerega so ljudje navalili, kot bi znal napovedovati številke za loto. V Ameriki so prinčiča besno razprodali, tako da je praznih rok ostala skoraj desetina wiija željnih kupcev. Zgovoren podatek je, da so jih na Amazonu spravili v promet sedemnajst na sekundo. Za glavnega spletnega trgovca je bil lanski smrekomor tudi vobče najuspešnejši doslej. Poleg wiija so prodajno briljirali filmski DVDji s Feniksovim redom, dobro pa so se odrezali še tretji Pirati s Karibov in dokumentarna serija Planet Earth. Kar se tiče hardvera, je amazonski folk največ darilnega papirja porabil za GPS-navigacijske sisteme in pregovorno uspešne macbooke. Pričnite torej s polnjenjem baterij in bančnih računov, kajti ob letu osorej se bo vse začelo znova.

Applova tablica



Na spletu se že dalj časa govoriči o naslednjem velikem Applovem projektu, ki naj bi bil tablično računalo. Ta sfaljena podkasta prenosnikov se doslej ni obnesla, vendar so Jabolčniki prepričani, da jo lahko naredijo privlačno. V delu naj bi tako imeli dva primerka: večjo tablico s 7- do 10-inčnim zaslonom ter manjše, dlančniku podobno zmene s 5,2-palčnim prikazovalnikom ločljivosti 800 x 480. Domišljijo je vzburilo predvsem slednje, kajti pojavljajo se ugibanja, da bo šlo za naslednika praočeta dlančnikov, propadlega newtona (na sliki).

Cerkev se oddaljuje od T-2

Štart obratovanja priljubljenega ponudnika T-2 je spremljalo ničkoliko škandalov. Med drugim so mnogi zabavljali čez cerkveno lastništvo podjetja, saj mariborska nadškofija skozi družbi Gospodarstvo rast in Zvon ena nadzira več kot devetdeset odstotkov T-2, ter dejstvo, da seznam kanalov njihove digitalne televizije vključuje peščico pornografskih. Dušebrižniki so se tedaj izgovarjali, da nad obratovanjem ponudnika nimajo neposrednega nadzora in posledično ne morejo vplivati na izbiro vsebin. A paradoks očitno ni ostal pozabljen, kajti slovenska škofovska konferenca je postregla s sklepom, da so zaslužili dovolj in da se mora mariborska nadškofija umakniti iz lastništva T-2, če ta ne neha predvajati pohujšljivih kanalov. Ker se to očitno ne bo zgodilo, so kutarji že začeli pogajanja o odprodaji. Interesentov je razumljivo veliko, med njimi naj bi bil celo Deutsche Telekom.

500 GB disk za prenosnike

Medtem ko konkurenca v mobilniškem, 2,5-palčnem formatu ponuja le 250-gigabajtne izdelke, je Hitachi začel prodajati pogon s kapaciteto 500 GB. Model E5K500 je standardne velikosti in oblike, uporablja vmesnik SATA ter se vrti s 5400 obrati na minuto. Le nekaj dni zatem se je oglasil Asus in napovedal, da bodo novinca izkoristili v prenosnikih M50 in M70. In to v polju RAID 0, tako da smo z letom 2008 končno dobili mobilna računala s terabajtno prostornostjo.
Je pa omenjena najava zanimiva tudi za področje prenosnih diskov. 2,5-colski modeli namreč ne potrebujejo dodatnega napajanja in jih zgolj priključimo na USB. Pol tera v srajčnem žepu brez dodatnega napajalnega kabla je hudo praktično.

Knol – nova mera za znanje

Vsi poznate Wikipedijo, saj je ta spletna enciklopedija v nekaj letih postala referenca za praktično vse, kar bi radi izvedeli na hitro. Koncept Wikijev se je po spletu izredno razpasel in članke citirajo tudi v komercialnih gradivih. Vse glasnejše pa so kritike, da je veliko podatkov v tej zakladnici znanja nepopolnih ali celo nenatančnih. In tu vstopi Google. Knol je njihov novi projekt, ki naj bi deloval podobno kot Wikipedija, le da bi članke pisali priznani strokovnjaki. Prav tako naj bi opustili nevtralen pogled na stvar, ki ga zagovarja prosta enciklopedija, in v člankih dovoljevali osebne poglede na določeno temo. Ključno vlogo pri kakovosti člankov na Knolu naj bi zopet odigrali uporabniki, ki bi o kakovosti prispevkov glasovali.
Ne glede na to, da so projekt komajda najavili in da se o podrobnostih ne ve skorajda ničesar, so se že pojavile prve kritike, ki napadajo Google. Ta iskalni gigant naj bi monopol na področju spletnega iskanja izrabljal tako, da bo prve zadetke o določenih temah vedno pošiljal na Knol in tako pokasiral lepe denarčke od oglaševanja. Čeprav se obtožbe zdijo na prvi pogled smiselne, je treba poudariti, da svojega vodilnega položaja doslej (za razliko od konkurentov) niso zlorabili. Drži pa, da nas izkušnje z drugimi korporacijami učijo, da se bo to slej ko prej zgodilo. Počakajmo torej, kaj se bo iz Knola izcimilo, in šele tedaj pametujmo. Nenazadnje Googlovo odločitev pozdravljajo tvorci Wikipedije, ki jih ni prav nič strah, da bi zaradi tega šli na smetišče interneta.



● **Pri Googlu menijo, da bo Knol z avtorskimi članki priznanih avtorjev na dosti višjem nivoju kot recimo Wikipedija, kjer so vsi prispevki anonimni.**

Trojni SLI in hibridni crossfire

Že ob bežnem preletu specifikacij je jasno, da je Nvidia '3-way SLI', kot je novi pogruntavščini uradno ime, namenila samo ljudem z res globokimi žepi. Podpirata ga izključno 8800 GTX in 8800 ultra, poleg trojice dotičnih pa boste potrebovali še vsaj 1100-vatno napajalo, megastično prevetreno ohišje (na Nvidiini strani je seznam potrjenih enot), matično ploščo s tremi vtiči PCIe x16 in čipsetom nforce 680i SLI ter poseben šestglav SLI-mostiček, ki je naprodaj posebej. Seznamu bi bilo dobo pridodati še širokozaslonski LCD diagonale 24 ali še raje 30 palcev, drugače bo silno železje ostalo neizkoriščeno. Nvidia zagotavlja, da bo gonilniška podpora za menage à troi mnogo boljša od rajnkega quad SLIja, ki pod Visto ne deluje niti leto po predstavitvi. Še dobro, kajti ko seštevješ stroške za vso potrebno železnino, dobiš ceno niti ne tako zanikrnega avtomobila.
Rdeči tabor po drugi strani nadaljuje strategijo približevanja povprečnim potrošnikom in se je domislil rešitve, ki bo razveselila množice. Reč se imenuje hybrid crossfire in omogoča druženje integriranih ter kartičnih grafičnih čipov. Enostavno rečeno to pomeni, da se na matično ploščo vdelana srčika ne spremeni v kos neuporabne tiskanine, kakor hitro v računalo vtakneš pravo kartico, marveč da še vedno plodno sodeluje pri mletju poligonov. Nič manj kot genialna ideja, saj lastnikov podhranjenih mlinčkov, ki hrepenijo po preprosti in poceni nadgradnji, ni malo. Hibridni CF je v fazi preizkušanja in bo prav zaživel z razširitivjo veznega čipseta AMD RS780. Dotični vsebuje grafikuljo razreda radeon HD 2600 pro, ki je sama po sebi neuporabna za poganjanje zadnjih igrarskih uspešnic. Toda z vtikom menda posebej za H-CF zasnovanega radeona HD 3450 (pričakovana cena je okoli 50 evrov!) tekoče poganjanje Unreal Tournamenta 3, Call of Duty 4 in ostalih vizualnih slaščičarn postane realnost.
Kaj pa, če v mlinček zadegaš grafo ranga HD 3870? Hibridni pristop v tem primeru ne pride v poštev, kajti švohotni srček bi zmogljivejšo sestro zaviral. ATI namerava zato omogočiti nekaj drugega, in sicer prenos preračunane, na izris pripravljene slike skozi izhod na integrirani grafiki. Nepotrebna komplikacija postane smiselna ob ugotovitvi, da nabildana kartica tedaj deluje samo v 3D okolju, dočim med oknarjenjem izklopljena varčuje z energijo. Posrečeno!



● **Mitsko število tri naposled pridobiva na veljavi tudi v računalniški industriji. Najprej se je s svojimi trojedrniki izprsil AMD, sedaj pa je Nvidia rekla, da je tri najseksi številka pri druženju graf. A zaenkrat le, če lahko za računalo odštejeŝ nespodobne denarce.**

Geforce 9600 febuarja?

ATIjeva fizkultura je Nvidio prisilila v višjo prestavo. Po lanskem sproščenem kuliranju se črno-zeleni pripravljajo na nadvse dejavno 2008. Le-to bo povsem v znamenju devete generacije geforcov. Na masaker čaka polna postava novih čipov – D9E za najbolj puvaške entuziaste, D9P za potrebe zahtevnih igričarjev in D9M za ruljo. Najprej, navedoma že čez mesec, bomo ugledali slednjega. Zaredil se bo na kartici geforce 9600 GT, ki bo nasledila precej falirani 8600 GTS in se stepla z uspešnim radeonom HD 3850. D9M bo podpiral vse aktualne standarde, torej DirectX 10.1, OpenGL 2.1 in PCIe 2.0, podhranjen pa ne bo niti strojno.
65-nanometrsko jedro z zaenkrat neznanim številom senčilnikov bo brzelo s 650 megaherci in se z 900-megaherčnim pomnilnikom pogovarjalo po debeli, 256-bitni pipi. Obeta predvsem slednja, kajti 8600ice so razočarale prav zavoljo neprepustne ramniške cevke. O dobavljivosti in ceni še ni znano veliko, se pa šušlja o sto sedemdesetih dolarjih plus davek, kar bi orenk podkurilo ATIjevcem.

Četrt stoletja internetnega protokola TCP/IP

No, ta je v resnici še starejši, posebej glede na to, da smo pred časom oznanjali trideseto obletnico interneta. A vendar velja prvi januar 1983 za pomemben mejnik k vsemrežju, kot ga poznamo danes. Na ta dan je namreč ameriško obrambno ministrstvo v svojem omrežju Arpanet, predhodniku zdajšnjega interneta, začelo kot transportni protokol uporabljati le še TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol), ki je nadomestil stari, nerazširljivi NCP (Network Control Program). Protokol, ki je nastajal kar deset let, je prinesel revolucionarne novosti. Bil je namreč povsem neodvisen od tega, po kakšnem omrežju se pretakajo podatki, kar je bilo dotlej skorajda nezaslišano. Vse, kar je človek potreboval, je bil programček, ki je znal delati paketke IP. Paketek je deloval (in še zmerom deluje) kot ovojnica, na kateri sta napisana prejemnik in naslovnik, za vse ostalo so poskrbeli usmerjevalniki. To je omogočilo, da se povežejo nekoč povsem nezdružljive mreže. Še več: protokol so spisali tako premeteno, da ga je moč uporabljati celo s poštnimi golobi. Tvorci so se radi hecali, da deluje tudi z vrvico in konzervama. Delovalo bi počasi, a hitrost ni bila važna; štelo je, da podatki pridejo na drugo stran. A niti to še ni vse. Če bi se povezava TCP/IP med usmerjevalnikoma iz kakršnegakoli razloga prekinila (recimo ob ruskem jedrskem napadu), bi znale tovrstne naprave same poiskati obvoz.

Ravno to je tisto, kar je potrebovala vojska, saj vemo, da je sodobnim bojnim enotam komunikacija bistvenega pomena. Seveda pa militantne glave niso bile dovolj bistre, da bi same razvile kaj takega, zato so vpregle strokovnjake s stanfordske in londonske univerze ter podjetje BBN Technologies. Maherji so leta 1978 dokončali Ipv4, protokol, ki ga ta trenutek, zahvaljujoč ravno omenjenima univerzama, uporabljamo vsi povezani. Potem so ugotovili, da je zadeva preveč uporabna, da bi jo imela samo vojska, in so jo pričeli uporabljati še sami. Najprej zgolj v akademske namene, nakar so študenti hoteli imeti zadevščino doma. Z iznajdbo protokola PPP, s katerim se je v internet lahko povezal računalnik po modemu (ali čem še bolj eksotičnemu), je vsemrežje tako končno prešlo v roke nam, navadnim ljudem. Zdaj veste, koga ceniti, ko boste klikali nago babo. (Članek o zgodovini 'neta je na stranki pod 4134.)

Vojna proti torrentom še ni dobljena

V odmevnem procesu je MPAA slavila grenko zmago proti proti Torrentspyu, enem večjih iskalnikov priljubljenih torrentov. Le-te niso izbojevali na podlagi dokaznega materiala, marveč je sodnica dejala, da so upravitelji Torrentspya namerno uničili dokazni material, zato so privzeto krivi. Tu pa se štorija zaplete. Dokazni material naj bi bili namreč podatki v pomnilniku strežnikov, za katere nam je jasno, da se pojavijo in izginejo v nekaj milisekundah. Že prej je sodnica namreč naročila skrbnikom, da morajo hraniti dnevniške datoteke, kamor se bodo zapisovali vsi obiski strani uporabnikov iz ZDA, nakar so fantje čezlužnim obiskovalcem zgolj blokirali dostop in izjavili, da tovrstnih obiskov ni, hkrati pa zaščitili zasebnost uporabnikov iz drugih držav (beri: onemogočili vse ostale dnevnike). Poleg hahljanja, ki ga je tovrstna sodba izzvala med računalniško osveščeno publiko, je ta proces pomemben še iz dveh razlogov. Zaradi privzete krivde ne more veljati kot precendens, na podlagi katerega bi lahko ob delo spravili ostale strani s torrenti. Še pomembneje pa je, da je Torrentspy dobil protitožbo proti MPAA, ki je nezakonito najela hekerja, da je vdrl v njihove strežnike, in mu plačala 15.000 $. Če se spomnite podobne tožbe proti Slončku, ki je njega dni upravljal Suprnovo (domeno je pred nekaj meseci podaril Pirate Bayu), veste, da se je zaključila podobno megleno, vso zaplenjeno opremo, ki jo je policija zadrževala več kot leto dni, pa so mu vrnili.

Bosta obstala oba diska ali bo en hitro crknil?

Vojna modrih laserjev bi bila odlična tematika za telenovelo, saj se venomer nekaj dogaja, zadeve se zapletajo in konca ni videti. Na sveti večer so na primer neznani haxorji vdrli na blu-rayevo spletno stran in jo preusmerili na HD DVDjev portal. Res moško.

A pustimo take tračarije in vpoglejmo špekulacijo iz nedavne tržne raziskave, ki pravi, da v spopadu ne bo jasnega zmagovalca, saj bosta oba formata preživela več let, doker ne bo večina naprav itak sposobnih rokovanja z vsemi ploščami. Nekaj podobnega, kot se je primerilo z zapisljivima standardoma za DVD, plusom in minusom – vsi pečejo na oba in v štacuni sploh ne gledaš, kateri medij kupiš. Napovedi za CES (sejem zabavne elektronike, ki se je v času branja že odvil – 7. do 10. januar) so bile tosmerne, saj je je več firm oznanilo oziroma prikazalo vsebralne komponente in računalniške enote. LG je na primer tik pred splovitvijo druge generacije kombiniranega predvajalnika blagovne znamke 'super blu', modela BH200. Ta bo za razliko od predhodnika bralno popoln: podpiral bo tako napredne finte HD DVDja kot blu-raya (profil 1.1). Vseeno pa je HD DVD tik pred zaključkom redakcije fasal klofuto, ki je prej omenjena analiza ni mogla predvideti in upoštevati. Podporo mu je namreč odrekel največji h'woodar, Warner Bros. Bratje bodo do maja format še podpirali, a bo na drugem tiru, odtihmal pa nič več. Nenavadno, kajti Matrico, Harryja in Batmana so izdali prej oziroma samo na HD DVDju. V duhu te odločitve je pricurljala govorica, da bo Gospodarjeva razširjena trilogija na voljo samo na BDju, dočim bodo lastniki HD DVDja lahko kupili zgolj 'teatersko' varianto brez dodatnih prizorov, kot je Sauronov gobec.

Blu-ray z razgledom

Novembra prejšnjega leta je nastopil rok, od katerega dalje morajo biti vsi novodospeli modrožarkovni predvajalniki skladni z novim profilom 1,1, bonus view imenovanim. Ta obvezuje dodaten odkodirnik za sliko v sliki, ki ga HD DVD vključuje že od začetka (med filmom lahko v okencu recimo opazujemo, kako so tisti prizor snemali), in 256 MB pomnilnika za zaznamke ter nastavitve posameznih filmov. Kupci prvih predvajalnikov na žalost od tega ne bodo imeli nič, saj so vsi po vrsti neznožni nadgradnje. Film in dodatke bo na starih komponentah sicer še vedno moč zreti, toda napredne zmožnosti bodo nedoseglijve. Izjema je playstation 3, katerega sistemska nadgradnja 2.10 je prinesla tudi osvežitev blu-rayevega delovanja. Zaenkrat novitet še nismo imeli priložnosti preizkusiti, saj prvi tovrstni disk, Resident Evil: Extinction, v času pisanja še ni bil na voljo. Pokoravanje novemu pravilniku je napovedal tudi Cyberlink – ustrezni PowerDVD izide te dni.

Netscape gre na smetišče interneta

Zadnja peterica uporabnikov Netscape Communicatorja je poslednji dan v lanskem letu dobila žalostno novičko. Krovno podjetje AOL je sporočilo, da jim je dovolj farse z že davno propadlim brskalnikom in da bo odrezalo vso podporo ter razvoj. Svoje zveste uporabnike (po zadnjih meritvah jih je nekako 0,6 % vseh spletonavtov, torej zanemarljivo) je pozvalo, naj do februarja presedlajo na Firefox. Lahko bi rekli, da se s tem še simbolično zaključuje slavna brskalniška vojna med Navigatorjem in Internet Explorerjem. Starejši še pomnite, da je prvi njega dni nadziral več kot devetdeset odstotkov spleta in da je bil potreben družen trud Microsofta ter America On-Lina (prvi je Explorerja začel prilagati Oknom, drugi pa je po nakupu Navigatorja brskalnik poskušal spremeniti v leglo reklam), da ga spravita s prestola. A za največje nostalgike bo Navigator živel naprej, pa čeprav skozi plugine in kožice za Firefox.



In kaj medtem počne neslavni konkurent? Na vse kriplje se skuša obraniti netskejpovega daljnega potomca, Firefoxa. Po obetavnih vestičkah o tretji iteraciji Ognjene lisice in govoricah, da bo prispela še pred pomladjo, so lonček pristavili tudi razvijalci Explorerja. Zagotovili so, da osma inačica dobro napreduje in da so se posvetili zlasti upoštevanju standardov, kar je od nekdaj ahilova peta Microsoftovega brskalnika. Beta verzija IE8 naj bi tako uspešno opravila slavni test Acid2 *(www.webstandards.org/action/acid2/)*, ki velja za glavno merilo združljivosti. Javni preizkus osmega Explorerja naj bi se pričel enkrat sledi leta, o končnem datumu izida pa še ne govorijo.

450 Mbps po luftu

Brezžične povezave po standardu 802.11n ob prihodu niso navdušile, a tehnologija ima še precej neizkoriščenega potenciala. To je nedavno nakazal znani Marvell, ko je predstavil čipovni vmesnik topdog 11n-450. Proizvajalec zatrjuje, da dotični nudi petkraten doseg klasičnih čipsetov 802.11g in da s trojico sprejemnikov ter oddajnikov dosega prepustnosti okoli 450 Mbps. Za primerjavo: trenutno aktualne kartice po standardu n se ustavijo pri okoli 300 Mbps, in še to le v idealnih pogojih. Topdog bo enkrat do letošnjega poletja na voljo vsem zainteresiranim odjemalcem. Tradicionalno so to proizvajalci prenosnikov, matičnih plošč in ločenih kartic.



USB 3.0 proti firewire S3200

Brez neumne vojne standardov očitno ne bo šlo niti na področju periferijskih vodil. Vse se namreč pripravlja na spopad tretjegeneracijskega USBja in nove, takisto tretje inačice goreče žice. Slednja bo luč dneva ugledala prej, saj je krovna organizacija 1394 Trade Association že pripravljena na končno sprejetje specifikacij. Firewire s podoznako S3200 bo omogočal prenose s hitrostjo 3,2 Gbps, kar je štirikrat več, kot zmore današnji firewire 800. Od USBja se bo ločil tudi po tem, da bo zmogel napajati požrešnejše naprave, recimo zunanje diske. Nespornemu vladarju priključkov se po drugi strani ne mudi pretirano. USB 3.0 je še vedno v fazi dorekanja in zaenkrat je znano le, da ciljajo na prepustnost 4,8 Gbps. Ostalo bomo izvedeli do poletja.

Microsoft
Seattle Boeing

Preden si Retro na čelo vtetovira jabolko, izkoristi zadnjo možnost, da se sprehodi po prostorih redmondskega giganta in preživi. Nato stopi še do soseda, ki v garaži za hišo sestavlja letala.

Če pogledaš lestvico petdesetih ameriških podjetij, ki so imela lani najvišji prihodek, se skoraj vsa gnetejo na vzhodni polovici Združenih držav Amerike. Zahod rešujeta dve mesti: San Francisco v topli Kaliforniji in hladnejši Seattle tik ob kanadski meji v zvezni državi Washington. Seattlečane na karto postavlja Microsoft, ki je s 54 milijardami dolarjev prometa zasedel devetnajsto mesto. Še boljši rezultat se razkrije, če se omejiš na programsko opremo, saj mu tu ostali po številkah sežejo komaj do kolen.

Ko te Microsoft povabi v svoje prostore, zato priložnosti ne zamudiš niti, če boš moral tri dni poslušati izraze v slogu 'failover clustering', 'network access protection' in 'read-only domain controller'. Njihov oddelek za platforme in storitve se namreč pospešeno pripravlja na februarsko splovitev novega strežniškega operacijskega sistema Windows Server 2008, zato so novinarje z veseljem častili z epopejo kratic in tehnikalij o novincu (beri okvirček). Vmes pa so nam odprli vrata v Microsoftov dom prihodnosti in nam razkazali par zanimivosti v okolici.

Rdeči mond

V zaprašenem mestu Albuquerque sredi Nove Mehike se je poleg popravljalnice sesalnikov odprla pisarnica. Pisalo se je leto 1975 in na listu ob vratih je s flomastrom pisalo 'Microsoft'. Podjetjece je začelo svojo pot na puščavski vročini Bogu za hrbtom iz preprostega razloga. Tam je prebival njihov prvi kupec, podjetje MITS, za čigar računalnik altair 8800 so spisali programski jezik basic. Kmalu po začetnem uspehu njihovih izvedb programskih jezikov – področja, kjer so še danes v vrhu – sta se Bill Gates in Paul Allen z ostalo trideseterico vrnila v rodni Seattle. Selitev se je obrestovala. Ravno v času, ko je IBM potreboval operacijski sistem, sta izvedela za Tima Patersona, avtorja DOSa. Ostalo, kot pravi Luni, je zgodovina (Okna skozi čas – J162, Era PCja – J195).

Prvo polovico osemdesetih so se Microsoftovci stiskali v kraju Bellevue, takoj vzhodno od Seattla. To ne pomeni vožnje mimo pašnikov, kot če se pelješ iz Ljubljane v Medvode, saj so okoliška okrožja neločljivo povezana v eno samo veliko pozidano džunglo. Je pa, kot se za severni del ZDA spodobi, vsepovsod dosti iglavcev in na splošno soseska deluje lepo prepletena z naravo. Vožnja po avtocestah me je nemudoma spomnila na Need for Speed: Most Wanted …

Leta 1986 je Gates že precej zajetnejšo družinico osemstotih uslužbencev premaknil še streljaj vzhodneje, v



Sonce se je med mojim obiskom pokazalo komaj enkrat. Ampak z vremenom smo imeli celo srečo, saj bi po napovedih moralo ves čas scati.



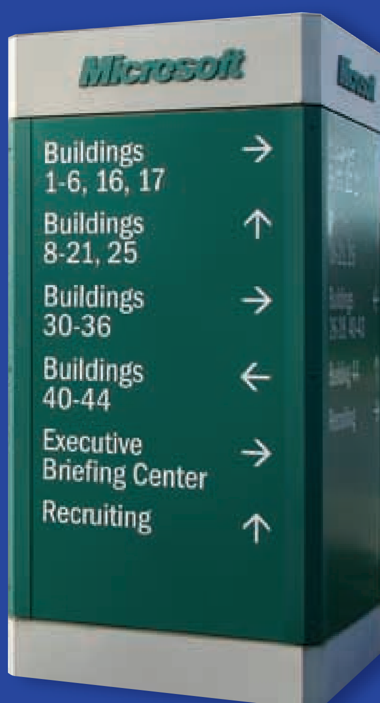
Kljub arhitekturnemu prizadevanju nekaj ubožčkov ždi v pisarnah brez oken. Razen tistih na računalu. Ta lahko dobijo že med samim razvojem, čemur v Microsoftu ponosno pravijo 'eating our own dog food'.

današnji Redmond. Mimo smrek so potegnili cesto Microsoft Way in postavili prve štiri stavbe s precej nenavadnim tlorisom. Ker so pri MSju glavne zvezde razvijalci (kot so v IBMu prodajalci), so, namesto da bi jih strpali v skladišče s kupom pregrajenih pisalnih miz, vsakemu namenili štiri stene prave osebne pisarne. Da bi jih čim več imelo pogled v naravo, so za prve štiri izbrali obliko s kar največ zunanjimi stenami – za črke x, ki so iz zraka videti prav smešne. (Atrij jim očitno ni padel na pamet.) Notranjosti so si baje tako podobne, da ni nenavadno, če svoj kvartir iščeš v napačnem poslopju. Še dobro, da ima vsaka zgradba svojo številko, a tudi to marsikdaj privede do težav. Cifre se dodeljujejo v vrstnem redu odobrenih gradbenih dovoljenj, kar pri postavljanju nekaj stavb iznenada na različnih koncih ne ustvari prav urejenega poimenovanja. Če računaš, da je 26 nekje blizu 25, si se morda uštel za celo dolžino kampusa. Da bi bilo novincem še manj prizanešeno, so jih novi kolegi po začetnem uvajanju kmalu poslali v Building 7 na sestanek s šefom ali po novo varnostno izkaznico. Napotili so jih k skupini stavb od ena do deset in se po dveh urah krohotanja ubožca usmilili, rekoč, da sedmica sploh ne obstaja. Ko so zaradi hitre rasti prešli na večje stavbe, že odobrene sedemke preprosto niso zgradili. Famozni manjkajoči člen se je odtihmal hitro obkrožil z legendami o skrivnem Billovem laboratoriju.

Danes Microsoftov kampus sestavlja več kot 70 stavb na obeh straneh avtoceste iz Bellevua proti Redmondu. Večino dni mojega obiska je spremljala neskončna sivina, ki v zimskem času pogosto



Na dan izdaje 360 so vodo tematsko kontaminirali. Ob splovilnih žurkah v takale jezerca sicer porinejo svoje nadrejene, Ballmer pa je čez Lake Bill plaval celo v dobrodelne namene.



leži na travnatih površinah. Prenekatera športna igrišča namigujejo na večjo živahnost poleti, a so v mrzli zimi le tiho samevala. Hladen občutek so dopolnjevali še v nebo dvigajoči žerjavi sredi rjavih gradbišč. Microsoft še zmeraj občutno rase in mora v naslednjih letih zagotoviti nove prostore za 12.000 ljudi. To pa ne pomeni, da bo toliko svežih delovnih mest. V osebnih pisarnah se danes marsikje tlačijo pari razvijalcev, zato bo prostornejših razmer veselih že sedanjih 35 tisoč developerjev. V želji po boljšem sodelovanju in prijetnejšem okračju so spremenili politiko samic in delo bo v moderno zasnovanih prostorih bolj skupinsko ter živahno. Jasno, saj grejo kreativni Googlaši s svojim udobnim Googleplexom Steve Ballmerju, glavnemu izvršnemu direktorju Microsofta, močno v nos. Si slišal zgodbico o uslužbencu, ki je hotel oditi h Googlu? Ballmer sicer pravi, da so izjave zapretiravane, a baje (tako je bilo zaprišeženo pred sodiščem) je tedaj čez pisarno zalučal stol in se zaklel: "Fucking Eric Schmidt is a fucking pussy. I'm going to fucking bury that guy, I have done it before, and I will do it again. I'm going to fucking kill Google."

Za začetek je svež veter občutil inovativni oddelek Research, medtem ko bo dinamičnost nove-

STREŽNIKI IN POSTREŠČKI

Glavni razlog obiska Microsofta je bila tehnična konferenca o prihajajočem operacijskem sistemu za strežnike Windows Server 2008. Zakaj sploh poseben OS? Pod besedo strežnik si večina predstavlja hudo beštijo, ki iz klimatiziranih prostorov servira spletne strani. Ta slika, vsaj kar se tiče spletnih strežnikov, ni napačna, vendar morajo operacijski sistem in programi na dotičnem računalu znati dosti več od golega razpečevanja datotek po httpju in ftpju. Poleg poudarka na zmogljivosti, zanesljivosti in natančnem nadzoru so ključni bonbončki, kot je podpora 64 procesorjem, in združevanje več mlinčkov, če en odpove. V poslovnem svetu je takih potreb ogromno, zato namenske sisteme za strežnike najdeš v mnogo okusih. Med tekmeci, kot so Linux, FreeBSD, MacOS X Server, NetWare in Solaris, svoj kos pogače drži Windows Server, ki z najnovejšo verzijo 2008 prinaša obilo izboljšav. Toda novosti ne bom našteval, saj se za navadne uporabnike svet ne bo nič spremenil. Preostali odstavek raje namenim drugi veji okenskega strežnika, ki odpira nov trg znotraj tvojega stanovanja. Reče se mu Windows Home Server.

Gre za računalo, postavljeno v domače omrežje z več uporabniki. Tem nudi enotno mesto za multimedijske vsebine, shranjuje varnostne kopije diskov ostalih računal in servira družinsko spletno stran. Ideja ni napačna, posebej ker bo v slogu hiše prihodnosti tak domač strežnik sčasoma počel vse več stvari. Minimalne zahteve navajajo gigaherčen pentium 3 s 512 MB pomnilnika, za kar bo dovolj odrabljen računalnik, ki bi ob naslednji menjavi romal na podstrešje. V prvi vrsti je za izkoristek hranjenja fotk in avtomatskih backupov sicer mišljen nakup novih miniaturnih PCjev z obsežno polterabajtno ali terabajtno shrambo, kot je tonamenski HP mediasmart server za 600 in 750 zelencev plus davek. Pri nas namenskih malčkov še ni na spregled, vendar si lahko Windows Home Server izbereš ob nakupu novega PCja. Žal je to edini način nabave, saj zgolj sistema na domačih tleh ni moč kupiti. Vseeno zna biti mali postreščžek primerna rešitev za družine z veliko okni. Jabolčniki dobimo spletni strežnik in avtomatske varnostne kopije že v Leopardu, osrednjo shrambo pa z zunanjim diskom, priklopljenim v Airport Extreme. Vsakomur svoje.



V interni štacuni s poceni robo za zaposlene je postavljeno tole bojišče. Master Chief je tudi sicer vseprisotna maskota.

ga delovnega okolja najbolj sedla oddelku za zabavo. Do selitve še naprej uradujejo iz zaselka daleč od kampusa, kjer sem mimogrede obiskal enega od razvijalcev meni ljube platforme XNA. Vzdušje tamkaj je za razliko od kakega Enterprise Engineering Centra (plac z veliko kabli, kjer firmam nudijo opremo za testiranje na MSjevih platformah) drugačno takoj, ko stopiš skozi vhod. Po loži počivajo xboxi in zuni, z ekranov pisano migetajo prikolice za igre, na mizah se valjajo čelade Master Chiefa ter veseli igratorji. Ko sem pobaral Mitcha Walkerja, kaj bo lepega prinesel XNA 2.0 (izšel je pred mesecem dni in podpira večigralstvo skozi Live), je ravno v kot pospravljal kitaro iz Rock Banda, medtem ko je ob mizi imel bobne. Barabin ni pustil slikati robe, ker igra še ni bila zunaj, bomo pa vse kontrolerje lahko ponucali za razvoj lastnih špilov. Mega!

Skok v prihodnost

Po leglu belih šatulj me je čakal še en pogled v zakulisje. Executive Briefing Center, v katerem Gates in Ballmer navdušujeta druge direktorje, v sebi nosi malo čudo, poimenovano Microsoft Home. Ker to ni hiša zase, je obisk spominjal na skok skozi omaro v Narnijo. Le da sem se za čisto običajnimi pisarniškimi vrati namesto na snegu znašel v sobi, ki je predstavljala dovoz do hiše. Na desni je namesto pojočega božičnega venčka utripal pameten poštni nabiralnik, ki izpiše, kaj je prinesel poštar, ko se mu približaš. Ker so bili notri le katalogi za namišljeno ženo, sem ji pustil veselje do pobiranja reklam in odprl vhodne duri – s telefonom. Že tako večnamenska naprava bo prej ali slej držala večino niti našega digitalnega domovanja. Z napravico sem dvigal žaluzije, menjaval glasbo, nastavljal temperaturo in spremljal hišna sporočila. Da bi si stara mama vsaj na straniščo znala sama prižgati luč, so tu še običajna stikala, medtem ko lahko tečnim frocem, ki bi s pričkanjem o lučeh oživeli disko sedemdeseta, odvzameš te pravice in v miru naprej nabijaš Halo 5 na veliki plazmi v dnevni.

Stanovanje je prijetno nefuturistično in na prvi pogled nič drugačno od današnjih družinskih zavetjec. Prihodnost se skriva v detajlih. V steno skrit ekran ob vhodu je izpisal pomembne opomnike za druge družinske člane. Steklena pregradna stena je oživela in postregla z navideznimi ribami. Vitrina s slikami je pokazala fotke z zadnjega obiska v Parizu, če sem na polico postavil kipec Eiffelovega stolpa, in družinske, če sem ga odstranil. Ti je jasno, kam gremo? V čas, ko bo celo kuhinjska miza interaktivna. V jedilnici se je odvil scenarij rojstnodnevne zabave in stene so namesto nevtralnih barv pisano zažarele. Projektor je s stropa na mizo izrisal pokrajino in pred vsakega gosta postavil virtualni pogrinjek. Da bi bilo vse še bolj igrivo, si lahko z gibi rok (površino je spremljalo budno oko kamere) po prtu pošiljal papirnata letalca. Svetovno društvo razvijalcev pasjans si že mane roke.

Projiciranje srečaš skozi celoten ogled hiše prihodnosti. V kuhinji se na pultu izpiše recept ali opomnik za jemanje tablet, v spalnici se tapete spremenijo, če namesto najstnice v njej prespi dedek na obisku. Branje zgodbice za lahko noč lahko spremlja tapetna risanka, prepoznavanje predmetov ti med oblačenjem pred ogledalom svetuje, katere obleke se skladajo. Zlasti je navdušila prepoznava govora. Ko hišni asistentki določiš ime, jo lahko vsepovsod prikličeš na plano. “Fata, izpiši jedi, ki jih lahko naredim iz sestavin v hladilniku, Fata, predvajaj nova sporočila, Fata, izklopi mulariji igrice.”

Škoda, da se nič od videnega ne obeta direktno na policah trgovin. Uporabljene tehnologije so bolj ali manj dostopne že danes, a prototipi iz MS Home vseeno ne romajo v proizvodnjo. Pričujoči skok za pet do deset let v prihodnost namesto tega rabi kot navdih za uslužbence in partnerje, ki jih vztrajno vabijo na oglede, da bi nekoč skupaj zapolnili vse dele sestavljanke. Vsekakor bo tako življenje postalo vsakdanjik in časa brez umetnointeligenčnih pomočnic se bomo spominjali, kot se naši starši otroštva brez televizije.

Seattle

Potikanje po skrivnih kotičkih Microsofta sem zaključil z vožnjo do njihove trgovine in na poti videl še veliko zanimivih podjetij. Tik ob štacuni imata sedež Nintendo of America in šola za izdelovanje iger DigiPen. V članku o Valvu in The Orange Boxu si lahko prebral, da je skupinica njihovih študentov za diplomo ustvarila igro Narbacular Drop, kjer mala princesa s portali skače naokoli po sobanah. Ni naključje, da so pristali pri Valvu, saj imajo ti sedež nedaleč stran, v sosednjem Bellevueju. Ventil sta v nekaj ulic severnejšem Kirklandu zanetila dolgoletna uslužbenca – Microsofta. In kdo se je preselil v stavbo poleg? Bungie! Ko so v iskanju vlagatelja za Halo skočili v



Če bi bil stolp še malo višji, bi se počutil kot v Transport Tycoonu. Glej no, še monorail imajo speljan do centra!

španovijo z Microsoftom, so v Chicagu pobasali uslužbence in se enostavno prestavili čez pol Amerike. Kaj je tako posebnega v Seattlu, da blagodejno vpliva na razvijalce iger in nucnikov? Pojma nimam. Ameriško velemesto, kot vsako drugo. Morda jim dobro dene slana voda, ki se iz Pacifika vije vse do stolpnic, mogoče hladnejše podnebje z blagodejnim učinkom na lenobo. Vsekakor so Američani višek sproščenosti. Nemške stevardese so sicer mične, a so njihovi nasmeški tako iskreni kot vljudnost v slovenskih



Spremenljive tapete se selijo na stene. Glede na razpas ozadij in vsega ostalega šmorna za mobitele raje ne pomislim, kakšne reklame bodo od vsepovsod gomazele v prihodnosti. Bomo pa dobili odličen medij za ogled panoramskih fotk.



Pohištvo je povsem današnje. Nova je spremenljivost vzdušja, ki ga čarajo projicirane podobe na stenah in prtu. Ko miza pred tabo oživi in postane interaktivna, si ne moreš pomagati, da ne bi bil navdušen.



Zadaj leteči krožnik na nabodalu, spredaj arhitekturni kolaž, v katerem bivata Experience Music Project in Science Fiction Museum and Hall of Fame.

McDonaldih. Amerika mi je s tega stališča servirala večji kulturni šok od Kitajske. Na boljše! Na letu United Airlines so uniformiranke z gosti neobremenjeno kramljale in nasploh izgledale, kot da dejansko uživajo v svoji službi. Enako je bilo s prodajalko v Apple Storu, nenarejeno so izpadli štosi postreščka v dvigalu 184-metrskega stolpa Space Needle in še taksist mi ni računal, ko me je pol ure čakal, da sem opravil nakup v sadovnjaku.

Turistično je zanimivih par stvari. Vesoljska igla je tipična razgledna točka za boljši pogled na nebotičnike in Aquarium ne ravno fantastično podvodno raziskovanje. Oboje si lahko na hitro uzrl v uvodnem filmčku prejšnje natlačenke, žal pa so na dveh najbolj interesantnih ogledih prepovedali snemanje. Prvo je pred kratkim odprl drugi od ustanoviteljev Microsofta, Paul Allen. V osemdesetih se je po spopadu z rakom odtujil od programerske službe, kupil košarkaše Portland Trailblazers in ekipo ameriškega nogometa Seattle Seahawks ter odtihmal z ostalimi lastniškimi posli zaplul v nove vode. Med drugim je svoje bajne zasluge (na lestvici najbogatejših Američanov je na petem mestu, za vodilnim Gatesom) pretopil v Science Fiction Museum, ki biva v umetniško oblikovanem kompleksu poleg razglednega stolpa. Skok v vesolje je kratek, toda naphan z vsakovrstno galaktično robo, od R2-D2ja in Zvezde smrti do osmega potnika ter Hala 9000. Manjka jim kak dokumentarec, da ne bi dveh nadstropij modelčkov dal skozi že v pol ure, vendar je sprehod mimo ikon znanstvene fantastike prijetna sprememba tematike glede na klasične muzeje.

Tovarna kolosov

Zaključno in najbolj oči odpirajoče čudo v okolici Seattla je Boeing. V kraju Everett se razteza gigantski kvader betona s hangarskimi vrati velikosti igrišč za ameriški fuzbal. Najboljši del je, da se lahko v zgradbo z največjim volumnom na svetu podaš na voden ogled. Je pa res, da je to bolj orjaška sestavljalnica kot manufaktura, saj skoraj vse komponente frčoplanov uvozijo od drugje. Boeing 747 recimo zahteva šest milijonov kosov, za katere traja več kot pol leta, da jih zberejo na kup. Največji kos astronomske cene, ki znaša med 200 in 300 milijoni dolarjev, odtegnejo motorji. Izbira obsega tri proizvajalce: General Electric, Pratt & Whitney in Rolls-Royce. Sestavljanje traja vsaj štiri mesece. A ne razumi narobe, Boeing ne izpljune enega letala na leto. Postopno montiranje trupa, kril, motorjev, koles in elektronike ter končno barvanje poteka kot po tekočem traku skozi dolgo vrsto postaj, razpostavljenih vzdolž velikanske produkcijske linije. Na deviški let popelje testni pilot nov aeroplan vsake tri dni, kar znese sedem primerkov enega modela na mesec. S tem, da produkcije različnih oblik, od največjega 747 do najnovejšega, iz ogljikovih vlaken izdelanega dreamlinerja 787, potekajo vzporedno. Lansko leto so sproducirali kar štiristo dvokrilcev, a morajo kupci še vedno v dolgo čakalno vrsto, saj so istočasno prejeli trikrat toliko naročil.



Dreamlifter je posebna izvedenka modela 747, kamor stlačijo dele drugih avionov, recimo na Japonskem sestavljena krila za 787. Orjak se za nalaganje pri repu prelomi in odpre kot vrata na tečajih.

Čeprav odmislim uvodno razstavo Future of Flight, je pogled v tovarno vreden vsakega dolarja. Ko iz platform v petem nadstropju zreš na lego možiclje pod sabo, se počutiš, kot bi se znašel v tajkunščini. Le da se pod tabo sestavljajo pravi jumbojeti in že jutri bo eden z rezervoarjem, napolnjenim ravno za let do najbližjega letališča, vzletel z everettske privatne piste. Če te o glomaznosti poslopja ne prepriča tisoč biciklov, s katerimi se uslužbenci prevažajo naokoli, te bo zanimivost, da se je v njem nekoč ustvarilo lastno vreme. Vroč zrak in vlaga sta se nabrala pod stropom in delavci so se znašli pod oblaki. Težavo so odpravili s posebno klimo, ki toploto milijona luči spravlja nazaj k tlem in vzdržuje za delo prijetnih 20 stopinj Celzija. Če boš v Seatllu, atrakcije nikar ne spreglej!



787 z nadimkom dreamliner nas bo nad oblaki začel prevažati sredi letošnjega leta. Tehta dobrih sto ton, na števcu mu ima 1000 km/h, na prevožen kilometer pa požre borih osem litrov. Eko!

Pobarvana 787ica na desni je prva, ki bo pogledala skozi hangarska vrata in odromala na testni let. Številki dve in tri za njo bosta imeli manj veličastno vlogo: do onemoglosti ju bodo terali na številnih varnostnih testih.

Hvalospev

Za konec velika zahvala Microsoftu. Naj vam gre v novem letu čim bolje, da bi xbox zbrcal PS3, Silverlight zdemoliral Flash, .net sesekal javo, zune pretepel ipode, Vista naredila ražnjiče iz Leoparda, Live Search pojedel Google, Office zatrl OpenOffice in Internet Explorer 8 zmasakriral Firefoxa! :) Lepo vam bodi v Redmondu.



Preden te spustijo v tovarno, se sprehodiš po centru Future of Flight. Poleg pogleda v vse kotičke razstavljenih kabin te izobraževalni dokumentarci podučijo o fiziki letenja, nakar se lahko sam preizkusiš v oblikovanju letala.

Mavrični del JCTja je dobršen del lanske pomladi izkoristil za izlive nežnosti ob spominu na Sinclairjev polpet (anali v J165 in J166, dosegljivi na stranki pod idjema 3789 in 3852). Z nostalgičnim jokcanjem, nevrednim pravih moških, so napolnili alarmantno število dragocenih Jokerjevih strani. Komodorjevski kremni regiment je solzavo burlesko spremljal s pomilovalnim nasmeškom, zavedajoč se, da bo kmalu nastopila priložnost za vnovičen dokaz Commodorjeve nadmoči. In res, 10. decembra lani je kultni C64 upihnil petindvajseto svečko. Za razliko od mavrice, ki se je je spomnila le peščica čudakov, so njegov rojstni dan obeležili s slavnostno prireditvijo v največjem računalniškem muzeju na svetu, ameriškem Computer History Museumu. Med govorci, ki so se poklonili velikemu Cju, sta bila celo soustanovitelj Appla, Steve Wozniak, in William C. Lowe, oče peceja.

Šalo na stran, spektrumovsko-komodorjevske vojne so lokalen, samo za določene dele Evrope značilen pojav. Pognale so tam, kjer je ljudstvo pazilo na vsak dinar, se pravi v socialistični Jugoslaviji, v dobršnem delu vzhodne Evrope, po Italiji in Španiji ... Tam je bil radirkar zaradi svoje cenenosti najbolj razširjeno osembitno računalo. Globalno pa se spectrum nikoli ni potegoval za stolček najbolj uspešnega mlinčka osemdesetih. Nikoli ni pošteno prestopil praga Evrope, medtem ko so commodore 64 tržili po vsem svetu, celo na Japonskem. (Poševnooka skupnost oboževalcev C64 je ena najbolj fanatičnih!) Prava konkurenca C64 so pravzaprav bili atariji 400, 600XL, 800 ter 800XL, apple II, amstrad CPC, IBM PC in drugi stroji, pod Alpami precej redki.

Toda niti ti se niso mogli dotakniti fenomena C64. Sredi osemdesetih, ko je Commodore najbolj haral, so vsak mesec proizvedli in prodali skoraj pol milijona abakčičev, ki smo jim pri nas ljubkovalno rekli 'slonokoščenec'. V nekem trenutku so odžirali več kot štirideset odstotkov vsega računalniškega trga in so tekom dolgega življenja našli pot v roke več kot 17 milijonov kupcev. Spectrum s svojimi šestimi milijoni (ne vštevši legij ruskih kopij), CPC 464 z dobrimi tremi in ostali ne pridejo blizu. Pravzaprav je C64 najbolje prodajan posamezen model računalnika v zgodovini, kar je potrjeno s titulo v Guinnessovi knjigi rekordov.

Ljubiteljska srenja je temu primerna. Komodorjevci so ena najbolj razširjenih in raznolikih skupnosti. Fantiči in redke deklice, ki so njega dni mežikali v barvne zaslone, so danes v svojih tridesetih in z veseljem obujajo spomine na napravo, ki jim je pestrila otroštvo. Ljudstvo posluša, predeluje in sklada značilne viže SID, preigrava in manično piše recenzije dve dekadi starih iger, zbira vse, kar je povezano s Commodorjem, poganja emulatorje sistema, programira v basicu ... Najbolj živahni vozlišči nostalgije za C64 sta spletišči www.c64.com in www.lemon-64.com, vendar je zakladnice take in drugačne vsebine moč najti v najbolj obskurnih kotičkih spleta. Komodorjevci so dejavni celo v Sloveniji. Ljubljanska Kiberpipa je desetega decembra gostila C64 No-Lan Party, kjer se je ob poslušanju štiklov SID programiralo basicove smrečice, tekmovalo v Wizard of Wor in nasploh uživalo. Mislite, da se bo čez četrt stoletja ljudstvo zbiralo zavoljo poslušanja Fergie in nažiganja Call of Duty 4?

Poljski džek

Da bi razumeli uspeh podjetja Commodore, je najprej treba poznati njegovega ustanovitelja, Jacka Tramiela. Jack je poljski Žid, ki je šest let mladosti prebil v nacističnih taboriščih, med drugim v Auschwitzu. Preživel je na račun iznajdljivosti in delavnosti – največji del vojne je dal skozi kot prostovoljec pri izgradnji nemške vojaške infrastrukture, saj se je zavedal, da morajo naciji delavce vsaj futrati. Po osvoboditvi se je pridružil ameriški vojski, ki ga je izučila za mehanika pisalnih strojev in ga namestila v New Yorku. Tamkaj je tudi ostal, najprej kot pomočnik, kmalu pa kot lastnik lastne tovarne za proizvodnjo tipkalnikov. Poimenoval jo je Commodore.

A tipkarski posel Jacku ni bil usojen in prihod poceni japonskih kopij ga je, tako kot večino ostalih ameriško-kanadskih proizvajalcev, prisilil v iskanje drugih trgov. Najprej se je lotil seštevalnih strojev, kjer ga je doletela identična nesreča, nakar se je specializiral v manufakturo pravih kalkulatorjev. Na tem področju je okusil prvi pravi uspeh, kajti Commodore je v sedemdesetih veljal za eno najbolj znanih znamk kalkičev. Pravljico je leta 1975 končal glavni dobavitelj čipov Texas Instruments, ki je predstavil lastno linijo računskih strojev. Strankam jih je ponudil za nižjo



Ahhh, računalniška idila osemdesetih. Ko so mulci čez dan nažigali Space Invaders, foter pa zvečer BASIC.

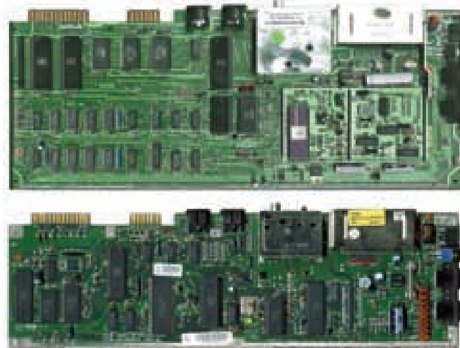
ceno, kot so bili Commodorjevi proizvodni stroški! Toda zahrbtnih taktik in nizkih udarcev vajeni Tramiel se ni vdal. Da bi svojemu rastočemu poslu zagotovil poceni in zanesljiv vir delov, je s pomočjo vlagatelja Irvinga Goulda pokupil kopico neodvisnih proizvajalcev čipov. Med njimi je bila tudi skupina nadarjenih inženirjev, združena v podjetju MOS Technology.
Glavni MOSov inženir Chuck Peddle je zaslužen, da Commodore ni vztrajal pri manufakturi preprostih kalkulatorčkov. Jacka je prepričal, da so seštevalniki preživeta tehnologija in da je prihod vzhodnjaških kopij neizbežen. V zameno mu je ponudil KIM-1, praktično končan dizajn domačega računalnika, ki ga je sestavil v prostem času. Tramielu je bila ideja všeč, zato je prižgal zeleno luč. KIM-1 so opremili s polno tipkovnico QWERTY, monokromatskim zaslonom ter kasetnikom in komplet poslali na trg pod imenom commodore PET (Personal Electronic Transactor). PET je doživel mlačen sprejem in se je polomiji ognil zlasti na račun izobraževalnega trga. Tramiel je namreč šolam za dvoje kupljenih PETov ponudil enega zastonj, kar mu je prineslo ogromno posla. Kljub temu je mašinca ustvarila toliko dobička, da je Jacka prepričala v pravilnost Chuckove vizije. 'C=' se je prelevil v pravo računalniško podjetje in je leta 1981 že izpljunil naslednji model z imenom VIC-20. Ta se je obnesel precej bolje, v prvi vrsti zaradi cene: pri tristo dolarjih je bil najugodnejši celovit računalnik na ameriškem trgu. Kupce so dodatno zmotivirale ponarodele reklame z Williamom Shatnerjem, ki je spraševal "Why buy just a videogame?" (Za pošten blast-from-the-past jih poiščite na Youtubu.) Odziv je bil nad vsemi pričakovanji in VIC-20 je bil prvi domači mlinček, ki je presegel mejo milijona prodanih kosov.



Commodore je svoj čas proizvajal vse živo, od tipkaskih strojev prek seštevalnikov in ročnih kalkulatorjev do telefonov.

C64, nesojena konzola

Toda Jacko ni bil čisto zadovoljen. Venomer ga je skrbelo, da bodo na cvetoči trg zdaj zdaj uleteli kruti poševnookci. Zato je svoje inženirje priganjal do meja možnega in čeznje. Znan je bil po izjavah tipa "Japonci zagotovo prihajajo, zato moramo mi sami postati Japonci" in "Posel je vojna". Njegova prepričanja so se izkristalizirala v povelju, naj mu samo leto po predstavitvi VIC-20 dostavijo nizkocenovnega naslednika, ki bo med drugim vseboval 64 kilobajtov pomnilnika. Tistekrati je to zvenelo noro, saj so računala za 1500 in več dolarjev vsebovala borih 48 KB rama. Ampak Tramiel je predvideval, da bodo cene DRAMa med razvojem drastično padle in da bo zapovedana količina do začetka proizvodnje postala realna. Ni se motil.
MOSovi inženirji so znova poprijeli za delo. Za osnovo so vzeli platformo, ki so jo zasnovali za neuspešno igralno konzolo ultimax. Dotično so pod vesoljskim imenom 'commodore MAX machine' videli le Japonci, in še to le v par kosih. Iz nje so izpulili čipa VIC-II ter SID – prvi je skrbel za grafiko, drugi za zvok. Specializirani pospeševalniki so bili v tedanjih računalnikih vse prej kot samoumevni, zato je C64 po slikovnih in melodičnih sposobnostih posekal neprimerno dražje stroje. VIC-II je prikazoval šestnajst barv, zmogel mehko pomikati zaslon in rokoval z osmimi (oziroma s sto dvanajstimi ob rabi naprednih programerskih trikov) bitnimi sličicami, sprajti. Deloval je v dveh načinih: tekstovnem, kjer je prikazoval za commodore značilnih štirideset stolpcev ter petindvajset vrstic znakov, in bitnem, v katerem je bljuval sliko ločljivosti 320 x 200. Za primerjavo: spectrum je zmogel 256 x 192. Zavoljo grafičnega čipa VIC-II je commodore 64 po grafičnih zmožnostih konkuriral ne samo računalnikom in konzolam, temveč namenskim arkadnim strojem v igralnicah.
Impresivno, a še zdaleč ne toliko kot SID. Kot je povedal njega stvaritelj Bob Yannes, so bili tedaj ostali zvočni čipi "... primitivni, dizajnirani s strani ljudi, ki nimajo pojma o glasbi." Kjer so druga računala piskala, bipkala in cvilila, je SID zmogel predvajati tri kanale, vsakega z lastno sintezo zvokov. Poznal je različne oblike modulacij, filtrov in celo nekatere osnovne učinke. C64 je bil zaradi njega edino domače računalo, ki je brez zunanjih strojnih dodatkov zmoglo sintezo govora. Napredne zvočne zmožnosti so privabile trumo nadarjenih glasbenikov. Igre za komodorja so postale znane po veselih čebljajočih vižah (trije kanali niso bili dovolj za zapletenejše akorde, zato so se glasbeniki posluževali razvezave in so tone zaigrali v hitro sledečem si zaporedju, kar je zvoku dalo značilno živost), ki si jih glasbena industrija rada 'sposoja' še danes.



Zgoraj je prva matična plošča za C64, spodaj pa model, ki so ga vdelovali v poznejši C64C. Napredek v pomanjševanju je očiten.



Tramiel je v biznis vpeljal svoje sinove, vendar šele, ko je bil v Atariju. Commodorjevi direktorji mu tega niso pustili.



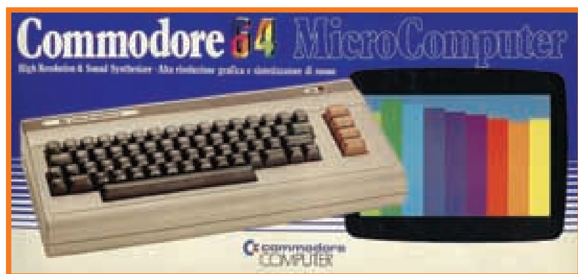
C64 je za razliko od (evropskega) tekmeca spectruma posedoval integrirana krmilnika za igralno periferijo. Džojstikarsko veselje se je tako lahko pričelo kojci.

Nekateri skladatelji so postali prave zvezde, recimo Rob Hubbard, Martin Galway, David Dunn in David Whittaker. Kakorkoli obrneš, SID je bil brez konkurence in je še danes najbolj prepoznavna posamična lastnost C64.
Preostanek železja ni bil tako inovativen, vendar je opravljal svoje delo. Srčika je bil enomegaherčni MOS 6510, izpeljanka dobro uveljavljenega MOS 6502. Ta je obstajal vse od leta 1975 in je doživel rabo v mnogih domačih računalih, med drugim v applu I in applu II. 6510 je bil skorajda identičen, le da so mu dodali osembitna vhodno-izhodna vrata, na katera je bil poveznjen vmesnik za kasetnik. C64 se je nasploh ponašal z velikim številom priključkov. Za razliko od spectruma, ki je bil opremljen z enim samim večnamenskim razširitvenim placom, kamor si tlačil dokupljive interface, je vseboval dva krmilnika za Atarijeve igričarske pripomočke, imel je velik vtikač za module, serijski konektor za tiskalnike in trde diske, poseben priključek za modeme in periferijo, povezavo za televizor ... Za važno se je izkazala predvsem slednja, kajti C64 si lahko vzel iz škatle in ga takoj priklopil na katerikoli sprejemnik. Nakup dragih namenskih monitorjev je bil opcija, ne obveza.

Veleuspeh in pogibel tekmecev

Commodore je C64 prvič pokazal januarja 1982 na zimskem sejmu Consumer Electronics Show. Produktni inženir David A. Ziembicki se odziva konkurence spominja takole: "Našo stojnico so nenehno oblegali Atarijevi ljudje in odprtih ust spraševali, kako smo lahko ustvarili kaj takega za 595 dolarjev?" Nič čudnega, saj je v mnogokaterem pogledu inferiorni atari 800 stal 899 $, Applovi in IBMovi tekmeci pa krepko čez dolarskega tisočaka. A Commodore ob tako nizki ceni sploh ni trpel. Zaradi vertikalne integracije ali, če se ognemo ekonomskemu žargonu, lastništva podjetja MOS, je nadziral cene sestavnih delov, zato ga je izdelava koštala vsega 135 zelencev. Povrhu je Tramiel poskrbel, da je glas o novem ljudskem strojčku segel v poslednjo vas. Organiziral je agresivno, sporno oglasno kampanjo, v kateri je smešil druge aktualne abake. Kupce je spraševal, zakaj bi za domači računalnik odšteli po tisoč in več dolarjev, če vse, kar potrebujejo, dobijo že za manj kot šestotaka. Glavni prodajni slogan je postala fraza "You can't buy a better computer for three times the money!" Jack je ob predstavitvi iz rokava povlekel še enega poslovnega asa, in sicer je C64 poslal v navadne trgovske verige. Računala so v ZDA tradicionalno prodajali samo v specializiranih štacunah z elektroniko, komodore pa

je strankam mahal s polic Toys'R'Usov in veleblagovnic. Karnaža je bila popolna.
V Evropi je C64 naletel na bolj zagrizen odpor. Dočakal ga je izjemno priljubljeni ZX spectrum, ki se je izkazal za trdoživega predvsem zavoljo cene. Dočim je commodore v Britaniji stal 399 funtov, je spektrum koštal več kot pol manj – 175. Tako je trajalo kar nekaj let in nemalo pocenitev, da so se prodajne številke začele nagibati na Commodorjevo stran. Posebej vpričo dejstva, da je vmes uletel amstrad CPC 464 in s tremi milijoni prodanih kosov po prstih močno udaril oba.
V ZDA po drugi strani dvomov ni bilo. Jack konkurenci ni dal časa za dihanje, temveč je ceno prvič spustil že nekaj mesecev po začetku prodaje in tako začel slavne cenovne vojne osemdesetih. Zavedal se je prednosti domače proizvodnje in je tekmecem nameraval izsesati poslednji cent dobička. C64 je postajal cenejši iz meseca v mesec in 1983. ga je bilo moč dobiti že za dvesto dolarjev. Strankam so namreč ponudili stodolarski popust, če so ob nakupu C64 prinesli svojo staro konzolo ali računalo. (Da ne boste mislili, da so Nintendo, Sony in Microsoft s svojimi današnjimi metanji polen pod noge izumili toplo vodo.) Prodajalci so akcijo izkoristili tako, da so ponudili Timexove sinclairje 1000, sicer licenčne kopije ZX81, za desetaka. Da, Američani so kupovali sinclaire zato, da so ceneje prišli do komodorjev :). Rezultati so bili strahoviti. Timex je kmalu obupal in se umaknil s trga, Texas Instruments je najprej ukinil določene modele, nakar se je v celoti odpovedal računalnikom, bankrotiralo je ničkoliko manjših manufaktur, Atari in Apple sta trpela gromozanske upade dobička ...



Veselja, ko te je po večmesečnem teženju starcem pod televizorjem pričakala pisana škatla, resnično ni moč opisati.

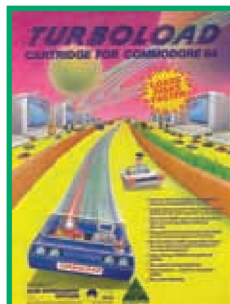


Dejstvo je, da C64 ob izidu ni imel konkurence. Za svoj denar je ponujal več kot veliko dražji tekmeci, kar so v reklamah tudi navajali.

Osembitna leta

A uporabnikov vse to ni zanimalo. V rokah so imeli kakovostno izdelan, zmogljiv in zabaven strojček. Kakopak programje ni umanjkalo, kajti razvijalci vsled nehumane popularnosti C64 niso imeli izbire. Softver za novinca je kapljal, nato curljal in naposled drl. Skupaj so za C64 spisali ali prevedli skoraj 30.000 programov. Levji delež je bil iger, toda čeprav Commodore nikoli ni ciljal na 'resna' opravila, tovrstnih aplikacij ni manjkalo. Na slonokoščencu se je risalo (KoalaPainter, Doodle!, The Print Shop), skladalo (Music Construction Set), pisalo (SpeedScript, Vizawrite), računalo (Microsoftov Multi-Plan), programiralo ... Leta 1986 je prispel celo grafični operacijski sistem GEOS, Graphic Environment Operating System, ki za razliko od privzetega BASICa 2.0 ni bil omejen s tekstovno ločljivostjo. GEOS je vseboval množico uporabnih aplikacij (geoCalc, geoPaint, geoWrite, geoPublish, geoBASIC) in je zavoljo nizke cene doživel precejšen uspeh.
No, sprenevedanje na stran, največ uporabnikov je C64 izkoriščalo kot pripravo za zabavo. Napredne grafične in glasbene možnosti so bile preveč kul, da bi jih lahko spregledali, in zbirka špilov se je debelila s svetlobno hitrostjo. Najprej so bile na vrsti predelave z avtomatov, ki so bile zaradi gladkejšega premikanja zaslona in neprimerno boljše glasbe praviloma bolj igralne na C64 kot na izvirnih strojih. Postem so se pojavili namenski naslovi, ki so navduševali z nevideno grafiko. Ustvarjala so jih tedaj najbolj znana podjetja: Activision, Atarisoft, Epyx, Thalamus, Electronic Arts ... Največje uspešnice bi bilo trapasto naštevati, kajti med tisočerimi špili je vsaj sto takih, ki si zaslužijo ločene anale. Izpostavim naj samo lastne favorite: Elite, ob katerem smo mulci prebedeli cele noči; nečloveško prisrčni in privlačni Bubble Bobble; od vzdušja mezeči Commando; psihadelični in grafično navdušujoči Turrican; živce parajoči, a vseeno nenadkriljivi The Sentinel; pa Boulder Dash, Impossible Mission, Great Giana Sisters, Ultima ter Bard's Tale. Nove igre so prihajale celo po prelomu desetletja, ko so pobudo že zdavnaj prevzeli šestnajstbitniki. Ena zadnjih in najboljših je bil Mayhem in Monsterland, ki so ga naredili kot opomin, česa sta v resnici zmožna VIC-II in SID. Špil je po videzu, dizajnu in igralnosti prekosil dobršen del takratne 16-bitne ponudbe in bil kot tak nekakšen God of War 2 starih dni.

Če si sredi osemdesetih prodajal igralne palice, ti je šlo kaj fino. Povprečen igričar je na mesec uničil vsaj tri, nažigači Decathlona pa deset.



Turbomoduli so bili tako pripravni, da jih je prej ali slej dobodil vsak lastnik C64.



More s podivjanimi kasetniki še danes mučijo vsakogar, ki se je takrat pečal z računali. Njihovi nepriročnost in nezanesljivost sta bili ponarodeli.

Največ softvera so, vsaj spočetka, razpečevali na kasetah, zato smo komodorjevci trpeli podobne zagate kot spektrumaši. Stalno uravnavanje bralne glave kasetofona je bilo na dnevnem redu, saj je bil program za turbo včitavanje, ki je omogočal relativno bliskovito nalaganje, občutljiv na najmanjše premike. Commodorjevska seansa se je praviloma pričela z izvijačem v rokah in bolščanjem v vertikalni črti na televizorju, katerih nazobčanost je predstavljala sinhroniziranost glave. Če si program za 'azimutanje', kot smo orodju rekli, imel na kaki čudni, stokrat presneti kaseti, si bil pa itak v riti. A celo do potankosti naštelan kasetofon ni bil zagotovilo, da boš ugledal pozdravni zaslon programa. Nezanesljivost kaset je bila epska, zlasti pri piratskih kompilacijah, ki si jih kupil na tržnici ali jih naročil po katalogu. Mnogo bolj gosposka možnost so bile diskete, vendar je disketnik včasih stal toliko kot sam C64. V našem okolišu so ga posedovali samo najhujši puvači in mamini sinčki, ki smo jim ostali froci besno zavidali. Disketar drugače ni bil brez pomanjkljivosti, kajti bil je vroč, glasen in počasen (predvsem zavoljo nerodno spisane sistemske podpore; dalo se ga je softversko pohitriti).
Bralne glave so ob vračanju v izhodiščno pozicijo pošteno udarile in naredile glasen 'TAK', kar so nekateri programčki izkoriščali za ustvarjanje preprostih ritmov med včitavanjem. Neumna ideja, kajti glava se je sčasoma razštelala in pregrešno draga mašinerija je postala neuporabna.
Najmanj pogost medij so bili moduli. Žalostno, kajti po priročnosti so presegali tako kasete kot diskete. Plastično škatlico si vtaknil komodorju v rit, prižgal komp, malce počakal in že si veselo lomil džojstike. Nazadnje smo module posedovali vsi, ampak predvsem tiste z nucniki za azimutanje, turbo in resetiranje, ki jih je lotal nekdo v Zagrebu.





C64 je bil glavna špilavska platforma osemdesetih in je dom mnogim legendarnim igram. Po nekaterih štetjih je gostil krepko nad dvajset tisoč naslovov, od tega mnoge ekskluzive. Ščiša je resda bilo veliko, vendar takisto biserov, kot sta Final Fight in Wonderboy. Zanimivo je, da so zaradi železninske mišičavosti špilavne predelave marsikdaj tekle bolje na C64 kot na domači mašini!

EMULATORJI

Če želite podoživeti veseljaška leta C64 oziroma le izvedeti, čemu tolikšen halo, obstajata dve možnosti. Prva je nakup rabljenega slonokoščenca z ustrezno periferijo in softverom. Delujoči kompleti so reden gost Ebaya ter Bolhe in za kakih 50 evrov je moč dobiti zadovoljiv začetni skupek. Če pa se vam odštevanje denarcev za dve desetletji staro tehnologijo zdi noro, so rešitev softverski emulatorji. Oponašanje komodorja je za današnja računala mačji kašelj, gladko delujoči posnemovalniki so na voljo celo za dlančnike in mobilne telefone. Najbolj celovit in dodelan emulator se imenuje CCS64 in je trenutno v razvojni različici 3.4. Na voljo je izključno za okenske platforme in uspešno oponaša nekako 90 odstotkov vseh aplikacij. Datoteke z igrami najdete v raznih spletnih arhivih, recimo *www.lemon64.com, http://c64tapes.org, www.the-commodore-zone.com, www.gamebase64.com* in tako naprej. Takisto zanimiva sta projekta emulacije skozi brskalniško okno. Stran *www.jac64.com* se problema loteva z uporabo okolja java, medtem ko *http://codeazur.com.br/stuff/fc64_final/* uporablja flash. Obe aplikaciji ponujata neprimerno manj iger kot CCS64, vendar sta hitrejši in bolj priročni za firbcanje. Nenazadnje ne morem mimo Pocket Commodorja 64, ki osembitne dobrote prinaša na prenosne napravice z operacijskim sistemom Pocket PC. Progi je plačniški in velja slabih 17 evrov, vendar je dodelan in zaradi bogate zbirke nemara vreden iskane vsote.

Spektr ... ee, spektakularni propad

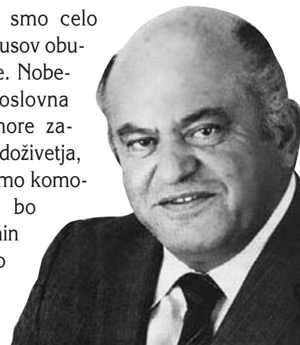
Jack Tramiel ni bil posebej priljubljen človek. Živel je za svoje podjetje in se zaradi trdosrčnih poslovnih navad ni ujel s hipijevskimi kolegi v računalniški industriji osemdesetih. Dobavitelje je stiskal za vsak dolar, odlagal plačila do groženj s tožbo in se posluževal prijemov, ki so mejili na kriminal in so bili značilni za industrijski vzhod. Njegova politika zmage najmočnejšega je najbolj prišla do izraza med cenovno vojno in na koncu se je proti Jacku obrnila celo uprava C=. Po krajšem boju za oblast nad podjetjem je Tramiel zapustil lastno tvrdko. Najava je prišla januarja 1984., praktično takoj za ponosnim sporočilom, da je prodaja C64 prinesla prvo računalniško milijardo. Javnost je bila šokirana in zgrožena, za Commodore pa so se začeli temni časi.



C64-nostalgija je danes močna po vsem svetu. Takih in drugačnih zbirateljev je ničkoliko, prodaja delov in celih kompletov na Ebayu pa cveti. Cene so včasih prav smešno nizke.

Mehkužna uprava ni našla poti skozi nabrušene čeri silno konkurenčne industrije. Doba osembitnikov se je iztekala, PC je pridobival na zagonu, na seznam zagrizenih tekmecev pa se je vpisal sam Tramiel. Jack je namreč že par mesecev po odhodu od Warnerja odkupil računalniški del Atarija, ki zaradi cenovne vojne že nekaj časa ni prinašal dobička. S sabo je pripeljal kup najboljših Commodorejevih inženirjev in do prihodnjega leta so skovali 16-bitni atari ST. Commodore se je medtem vrtel v krogih in menjal enega direktorja za drugim. Začasno rešitev so našli v nakupu podjetja Amiga Corporation. Firma, ki jo je pod imenom Hi-Toro leta 1982 ustanovil he-man Jay Miner, je izdelovala igralne krmilnike in pisala špile za Atarijeve konzole, potihem pa so razvijali napredno 16-bitno računalo na osnovi Motorolinega procesorja 68000. Ob mastnem financiranju s strani Commodorja so ga brzinsko končali in jeseni 1985., le nekaj mesecev za atarijem ST, je na trg prispela amiga 1000. Anale o prijateljici najdete v Jokerju 120 oziroma pod idjem 834 na stranki. Pričela se je doba 16-bitnih vojn, ki so v tujini divjale z nevideno silovitostjo, medtem ko pri nas zaradi finančnega položaja nikoli niso bile aktualne. Udarili se niso le gofljavi uporabniki, marveč v seriji pravnih bitk tudi krovni podjetji. Klavnica je trajala dve leti, do prihoda cenejše amige 500, ki je dokončno prevzela Atarijeve kupce. Toda zmaga je bila pirova, kajti Atari ni bil največja grožnja Commodorju. Komaj si je podjetje oddahnilo, so kloni peceja že čemeli za vsakim vogalom. Amige so s svojimi 7- do 14-megaherčnimi srčikami tekmovale proti pošastim, v katerih so bili 33-megaherčniki. In namesto da bi se slavni ter takrat še finančno zdravi C spustil v zagrizen razvoj svoje neprimerno bolj šarmantne platforme, se je odzval mlačno. Predstavili so nekaj kilavih strojčkov, med katerimi je po mimosunjenosti carovala amiga 600 (oskubljena petstotica za ne dosti nižjo ceno), in mlahavo dregnili v obtelevizorski trg s CDTVjem in konzolo CD-32. Nobeno presenečenje ni bilo, ko so 29. aprila 1994 razglasili bankrot. Zanimivo je, da je medtem povpraševanje po C64 na nekaterih trgih, predvsem vzhodni Evropi, še vedno raslo ...

Po tistem, ko je tvrdka šla na boben, se je začela perverzija imena Commodore, ki traja še danes in boli vsakega pravega ljubitelja. Podjetje, ki nam je razsvetlilo socialistično mladost in nas vpeljalo v svet računalništva, si različni investitorji že več kot desetletje podajajo kot vrečo govna. Blagovna znamka je zamenjala vrsto lastnikov, pravice do imen posameznih izdelkov so razprodali na vse vetrove, doživeli smo celo par smešnih poskusov obuditve. A nič ne de. Nobena posiljena poslovna mahinacija ne more zatreti mogočnega doživetja, ki ga s seboj nosimo komodorjevci. Dokler bo živel zadnji spomin na svetlomodro ozadje, pomirjujoči READY. in željno utripajoči kvadratek, bo Commodore ostal tak, kakršen je bil na vrhuncu.



Jack Tramiel je za razliko od ostalih računalniških pionirjev manj znan, zlasti v primerjavi s Sinclairjem. Toda na industriji je pustil nespregledljiv pečat.

Najboljši film vseh časov

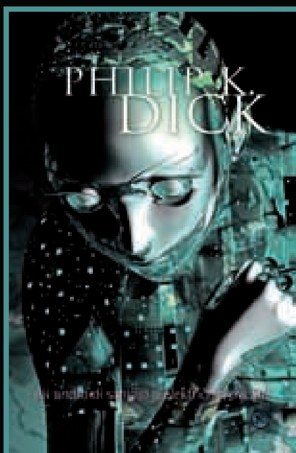
Čas beži in odkar je Ridley Scott posnel Iztrebljevalca, je minilo dobrih petindvajset let. A ob ponovnem vrtenju njegovih prizorov je ravno obratno – zdi se, kot da se je ura ustavila. Sneti se spoštljivo ozre nanjo.

Naslov je provokativen, vendar za mnoge sodobne filmske kritike ni skrunitev Državljana Kana in Casablance. Zlasti pa ni daleč od resnice, ako upoštevamo mnenja nepregledne čete ljubiteljev. Ni namreč malo pripadnikov generacij šestdesetih in sedemdesetih, ki so v Blade Runnerju našli protiutež pravljični akcijadnosti Vojne zvezd. Scottova temačna vizija prihodnosti, ki jo nadzorujejo velike korporacije in je oder tihega boja za ohranitev čistosti človeške vrste, je pač spomnila na Lucasovo fantazijo, ki jo je nekdo obrnil navzven kot pulover iz wookijeve dlake. Nič barvitega pinjauanja, hopsanja med planeti, kavbojskih herojev, toplovodarskih robotov ter gobčnih junakinj brez modrcev pod tenkimi bluzami. Namesto tega je Blade Runner postregel s svinčenim tempom, filozofskimi dialogi in neotipljivimi zlobneži. Da je bil tržni neuspeh, ko je junija 1982. prispel v ameriška kina, ni presenečenje. Sploh ker je istega leta prispel Spielbergov materinski Vesoljček, Iztrebljevalec pa je bil namesto medu eno samo gorje. A zlagoma je navdušil občinstvo, željno drugačne, bolj intelektualne znanstvene fantastike, ki pa ni izgubila na čustvih, in se spremenil v kult.

Android sanja ovco

Kot toliko ZF-filmov tudi Iztrebljevalec temelji na knjigi. Podlago mu tvori kratki roman Ali androidi sanjajo električne ovce enega najbolj cenjenih piscev science fictiona, Philipa K. Dicka. V Dicka je Hollywood zaljubljen, saj je priredil marsikako od več kot petdesetih njegovih del, recimo Minority Report, Total Recall in A Scanner Darkly. A to ne pomeni, da je Philip trapast. Samo radi ga imajo v Tovarni sanj, kaj hočemo.
Dick, po rodu Američan, je Do Androids Dream of Electric Sheep spisal leta 1966, izšel je dve leti

pozneje. Vendar to ni gol datumski podatek, po kakršnih v kontrolkah barajo zajebani profesorji, marveč se tiče srži povesti. Filip v njej vpelje skorajda opusteli San Francisco leta 2021 po svetovnem jedrskem spopadu. Zaradi slednjega po planetu lega radioaktivni prah, ki zdravje vsaj ogroža, če ne kar ukinja. Vlade zato ruljo pozivajo, naj odide na Mars, kjer bo edinole mogla živeti 'normalno'. Dotična opcija je posebej vabljiva, ker je industrija naseljencem ustvarila bojda perfektne družabnike oziroma sužnje. To so androidi, umetni homo sapiensi, ki se komajda ločijo od nas. (Razen od tistih Japoncev, ki igrajo two-player Ikarugo z obema rokama hkrati.) Umetneži so tako napredni, da so sposobni inteligentnega razmišljanja in vernega čustvovanja. Seveda pa nastopi težava: vsi niso poslušni in nočejo ostati služabniki na rdečem planetu, zato se priklatijo na Zemljo. Tod jih čopatijo najemniški lovci na glave, ki za odkrivanje uporabljajo poseben, Voigt-Kampffov test. Razlike med pravimi in sestavljenimi ljudmi so namreč tako majhne, da je zaznati androida umetnost.



Knjiga v trdi vezavi na emka.si, kjer predava StricBedanc, stane 23 evrov, v mehki pa desetaka. Drobiž za kakovostno delo.

Iz tega šivankastega razločka se izlušči poanta romana, ki je v Sloveniji pred kratkim izšel v novem prevodu pod taktirko Mladinske knjige (prejšnji je bil tako obupen, da drugače ni šlo). V slogu občutene znanstvene fantastike, ki skozi lupo prihodnosti motri sedanjost, se Dick sprašuje o tem, kakšna je sploh razlika med 'nami' in 'njimi'. Ta temelji na drobnjakarskih odstopanjih, ki jih je našla birokracija, da bi zaščitila našo civilizacijo pred 'njimi'. Kakor hitro bi androide prišteli med bitja, v katerih čustva se je naravnim ljudjem dovoljeno vživeti, bi šel naš način življenja po gobe. No, kaj so v bistvu te entitete, ki so nam praktično identične, a za take ne smejo obveljati, ker oblasti strašijo, da bi tedaj prišlo do kataklizme, rata jasno, ko roman umestimo v prostor & čas. Šestdeseta, ko je nastal, so bila doba hladne vojne med Rusijo ter ZDA, ki so se povrhu zapletale v imperialistične spopade ter strašile z nevarnostjo komunizma. (Glej vedež v Jokerju 151 ali id 2186 na stranki). Dick opozarja na to, da so groznigrozni ONI en drek drugačni od nas, zato se lahko mimogrede vživimo vanje in jih poseksamo, če nam tako zapaše. Le uporabiti moramo možgane, podvomiti v propagandne otrobe in se izviti državnemu pranju možganov. Seveda ni naključje, da je eden od androidov iz Sovjetske zveze. In da je bukvica danes, ko na zapadu vlada gonja proti teroristom – ter obratno v Arabiji – hudo aktualna.



Filmografija Ridleyja Scotta poleg Iztrebljevalca obsega Kingdom of Heaven, Black Hawk Down, Thelma & Louise in Aliena.

Replikant sanja življenje

A motili bi se, če bi mislili, da je film Iztrebljevalec priredba Električnih ovac. Kljub temu, da se na naslovnici frišne izdaje bohoti piarovska krilatica "Roman, po katerem je bil posneti film Blade Runner", je vez med besedilom in gibljivimi podobami na moč ohlapna. Itak, prvi scenarij je na režiserjevo zahtevo šel skozi revizijo pri drugem piscu, pa tudi naslov so zagodli po svoje – dobili so ga iz ZF-romana The Bladerunner avtorja Alana Noursa iz leta 1974, kjer so 'bladerunnerji' dobavitelji robe za črni trg z medicinskimi pripomočki. (Slovenski prevod je torej sfaljen v nulo, ampak hkrati presenetljivo natančen.) Na platnu oziroma televizorju je Rick Deckard (Harrison Ford) policist namesto najemniškega bounty hunterja. Androidov, ki jim pravijo replikanti, pa ne ganja več po opustelem San Franciscu, temveč po nabito polnem Los Angelesu iz leta 2019. Scott, ki povesti ni nikdar v celoti prebral, je črtal številne za roman bistvene teme, od ubadanja z novo vero prek telepatije ter Deckardovega dvoma, ali je človek ali android, do pomembnosti umetnih živali, saj so naravne v knjigi izredno dragocene. Okruške izvirnika je zaradi prve verzije scenarija videti skozi vsega Iztrebljevalca, le da so minimalno razloženi.

Še važnejša je idejna razlika. Androidi v knjigi nimajo nadčloveških sposobnosti; so človeški in edini problem je, da se ljudem ideološko ni dovoljeno poistovetiti z njimi. Film nemalo zoži okno in jih pretvori v replikante, ki so nam na zunaj sicer čisto podobni, a so nam zaradi tega, ker so jih naredili za delo v vsemirskih kolonijah, superiorni po moči, spretnosti ter morda tudi inteligenci. Na Zemljo modeli iz serije nexus 6 ne pridejo kar tako, ampak zato, da bi se srečali s svojim stvarnikom, šefom korporacije Tyrell, ki je načrtoval njihove možgane. S tem, ko jih Deckard lovi, spoznavamo tako njihovo 'strojno' kot človeško plat. So gibčni, močni in neobčutljivi na temperature, njihov vodja Roy Batty (Rutger Hauer) pa je zraven tega še prefrigan. Žarišče se tako premakne s poistovetenja z bitji, ki so nam docela podobna, in izpostavi drugačne težave. Ena je spraševanje o človeški zaverovanosti vase, o ponosu, zaradi katerega nismo sposobni sprejeti in spoštovati nečesa, kar je drugačno oziroma boljše od nas, marveč imamo to avtomatično za grožnjo. Replikant Roy je ubermensch, ki si želi le tega, da bi dlje obstajal, ne da se bo zaradi varovalke po štirih letih v določenem trenutku preprosto izklopil. Čeprav je manj kot stenica, le 'skinjob', kot ga zaničljivo imenuje kukluxklanovski policijski načelnik, je sposoben milosti in pesniške občutenosti. To izkusimo v njegovem znamenitem samogovoru tik pred smrtjo, ko Deckarda reši pogina in izrazi sprejemanje svoje minljivosti kot v grški tragediji. Da Roy ni črn, je le spreten zasuk, ki dodatno nabrusi ost.



Medtem ko se izvirnik zaključi s hepi endom, kjer človeški Rick in replikantka Rachael z letavtom odfrčita v svetlo futuro, Director's Cut iz 1992. vpelje bolj črn scenarij. Vendar to ni pravi Scottov rez, saj je imel nanj le delen vpliv.

Na to temo se navezuje kritika modernega sužnjelastništva in hinavskega ameriškega ustvarjanja zaveznikov v drugih deželah, ki se jim nato tradicionalno odpovejo in jih besno demonizirajo, kot smo videli na primeru Huseina. Vsekakor pa je na tapeti še brezobzirnost kapitalizma, ki ga je Ridley obtoževal že v Alienu iz leta 1979, svarilu o naravnih silah, s katerimi ni moč trgovati. Družba Tyrell namreč ne dela le tlačanov za vsemirsko garanje, ampak na androidih preizkuša metodo vsajanja spominov, zaradi česar se sploh ne zavedajo, kaj so. Imajo se za ljudi, resnico pa pozna le korporacija. Taka je bujna Rachael (Sean Young), ki jo Deckard stestira – ne, za razliko od knjige je ne sestisira – z Voigt-Kampffovim preizkusom in ji razsuje življenje. Ampak hej, saj so samo stroji ...



Za edicijo Final Cut so digitalno popravili nekaj prizorov, zakrili so recimo kable, na katerih visijo frčala. Enega (replikantko, ki ranjena teče skozi sesuvajoča se stekla) pa so celo na novo posneli.



Deckardovo zgodbo skušajo z izvirno knjigo uskladiti trije romani, ki jih je napisal Dickov prijatelj K. W. Jeter: Edge of Human, Replicant Night in Eye and Talon. Za roman BR so Dicku ponudili 400.000 $, a je ponudbo zavrnil.



"I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the darkness at Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain." Rutger, ava.

Gledalec sanja dež

Idejno je Blade Runner torej močan film, ki skozi prizmo znanstvene fantastike obravnava mnoge družbeno-politične teme. A še silovitejša je njegova izvedba. Ridley Scott je vedel, kaj hoče povedati, in jasno mu je bilo, kako naj to stori. Resda se je močno oprl na vzornike, med katerimi je očitna klasika Metropolis. Ta nemi film iz leta 1927 avstrijskega režiserja Fritza Langa obravnava spor med delavci in lastniki kapitala ter je postavljen v temno mesto prihodnosti, polno hladnih nebotičnikov, strojev in robotov. Vpliv Metropolisa je bil daljnosežen: njegove odmeve je moč videti v ničkoliko filmih, iz njega se napaja Rapture v Bioshocku, močno pa se je zarisal v podobo filma noir. Film noir (v francoščini 'črni film') je širok izrazni slog, katerega zunanja značilnost je recimo sobivanje med sencami in belino, pri likih pa sta tipična detektiv ter usodna ženska. Pomislite na Malteškega sokola, Twin Peaks, Reservoir Dogs, Se7en, Twelve Monkeys in The Machinista in pomislili ste na to zvrst.



Špil Blade Runner smo opisali v Jokerju 53 in mu dali 89. Imela je močno štorijo in je se ponašala z (za leto 1997) izredno izvedbo ter nelinearnostjo.

Nespregledljivo je, da je Iztrebljevalec znanstvenofantastični film noir, ki se zgleduje tako po Metropolisu kot po Modrem angelu z Marlenne Dietrich (čik v roki Sean Young je le ena stična točka) ter Scorcesejevem Taksistu. A Scott je znal s svojim občutkom za kadre nadgraditi poglede onih, ki jim je dolžan. Njegov mokri, prenaseljeni Los Angeles, poln orjaških reklamnih panojev in ognjenih izbruhov iz rafinerij, je tako grd, da je lep. Neonske ulice, iz veder ščijoč dež



Dosti tehnološke vizije Mesta angelov temelji na genialnosti Sida Meada, brez katerega bi bila temačna distopija Ridleyja Scotta precej drugačna. Njegov prispevek si oglejte na *www.rot13.org/čdpavlin/bladerunner/design.htm*.

in gotske stavbe, ki med Vangelisovim elektronskim jokanjem kitov žalostno čakajo na gargojle, so sedle v glavo celim generacijam gledalcev ter filmskih ustvarjalcev. Če ne bi bilo Blade Runnerja, kakor smešna se njegova primitivna tehnologija danes zdi, bi se nam prihodnost zdela precej bolj osvetljena. Svoja srca mu dolgujejo izdelki, kot so Judge Dredd, Batman Begins, Blade in Dark City, da ne govorim o animejih, kot sta Akira ter Ghost in the Shell, in Scottovem lastnem Črnem dežju. Zato je čislati ZF, imeti se za znalca takih filmov in ne večkrat videti Iztrebljevalca enako kot meniti, da obvladaš rock, ter ne poslušati Led Zeppelinov. Herezija najhujše sorte.
Konec koncev pa je Blade Runner vplival tudi na igre. Spomnimo se špilov, kot so Final Fantasy VII, Syndicate Wars, Shadowrun, Manhunter, Flashback, Nomad Soul, Anachronox, licenčna Westwoodova avantura Blade Runner (ki je zgodbovno dosti povzemala po knjigi) in še topli Mass Effect. Futuristične urbane distopije, kamor so postavljene ali kjer se znajdejo, so brez dvoma umerjene po Scottovem Los Angelesu. A upoštevajoč, kako se špili zgledujejo po sedmi umetnosti, je to daleč od nenavadnega.

POLN KUFER IZTREBLJEVALCA

Povod za pisanje teh analov ni bila toliko petindvajseta obletnica prihoda Iztrebljevalca v kina, saj je ta minila že junija lani, kot izid ultimativne verzije Scottovega intimnega epa. Blade Runner: The Final Cut je prečiščena, dokončna verzija filma, ki je doslej ugledal temo dvoran v izvirni in mednarodni (obe 1982) ter režiserjevi (1992) inačici. Slika in ton v Final Cut sta izvrstno obnovljena, zrihtali so posebne učinke (na še boljši način kot v obletniški izdaji Spielbergovih Bližnjih srečanj tretje vrste) ter poštimali zgodbo. Ta zdaj pazljivemu gledalcu nedvoumno pove, da je Deckard replikant; njegov spomin samoroga kaže na umetno vsajenost dotičnega, nakar mu nadzornik Gaff (Edward James Olmos) pri vratih pusti origami konjiča z rogom, kar pomeni, da pozna njegovo intimno in nenavadno pomnjenje. Deckardovo replikantstvo za sabo potegne večjo ali manjšo spremembo marsikake filozofske komponente filma.
Final Cut pri nas tržijo v običajni verziji na dveh okroglinah (film + dokumentarec, 14 evrov) ali v kartonski šatulji Ultimate Collector's Edition, ki ima pet devedejev in stane 49 bruseljčanov. Tako dobiš verzijo final cut, celovečerec, vse tri prejšnje izvedenke Blade Runnerja, delovno verzijo in še orjaški arhiv vsega mogočega, od slik do postopka obnove za DVD. Škoda le, da ni soundtracka. Ultimate Collector's Edition je drugače na voljo še v kovinski škatli, sleherno kombinacijo analne izdaje pa tržijo tudi na blu-rayu in HD DVDju.




NICOLAS CAGE
WALT DISNEY
PICTURES PREDSTAVLJA
ZAKLAD POZABLJENIH
KNJIGA SKRIVNOSTI
v kinu od 24.01.2008
www.cenex.si/filmi/zakladpozabljenih2
CENEX

Leto rodovitne podgane

Sneti z Navi, Aggressorjem in Casem za ritjo pogleda v temačno, zamaščeno čumnato, kjer je vse leto nekaj cvililo in praskalo, ter najde presenetljivo obilen zarod.

Talanje nagrad za najboljše igre ob koncu leta je poleg orjaškega napisa "EKSKLUZIVNO!" na naslovnici in članka o stotih najboljših špilih vseh časov nekaj najbolj klišejskega, kar lahko publikacija naše baže stori. Pa vendar to počnemo in se od nas pričakuje. Zakaj? Zato, ker ljudje potrebujemo postaje. Potrebujemo trenuke, ko se ozremo in se zamislimo nad tistim, kar smo izkusili, da laže odšepamo naprej po rumeni cesti v mesto Neverwinter, kjer nas za špansko steno mrzkega nasmeška čaka Shodan. In potrebujemo nekoga, ki nas bo spomnil na to, ob čemer smo v preteklem dvanajstmesečju zijali, globoko dihali, koprneli ter noreli. Dotično opravilo je letos nadvse enostavno, zakaj vse to in še mnogo drugega smo v dvajurjevem plus sedem počeli v taki meri pa tako kakovostno, kot že dolgo ne.

Res je sicer, da smo se zopet premalo smejali in se bali. Da Vista in DirectX 10 nista prinesla nikakršne revolucije, enako kot še ne tako dolgo tega brutalno hvaljene fizikalne kartulje. Da je dostavljanje popravkov po izidu doseglo epske proporce in je spričo razširjenih internetnih servisov prispelo tudi na konzole. Da so se spletščine skorajda nehale razvijati. Da je kakovost iger za ročne drkalice nepričakovano padla, zlasti za DS, ki je kot cigan na bazarju – ima na tone robe, ampak nič pretresljivega. Nadalje smo fasali običajen delež visokoproračunskih rahlih ali večjih razočaran. Mednje sodijo Zelda: Phantom Hourglass (79), Pro Evo 2008 (75), Stranglehold (74), Lair (73), Assassin's Creed (72), Colin DIRT (70), Kane & Lynch (70), Lost Planet v verzji za PC (67), Overlord (68), Heavenly Sword (63), Two Worlds (59) in Sega Rally (39). Kajpak ni šlo brez licenčnega apna, saj prasca očividno ni moč iztrebiti: TMNT (17), Pirates of the Caribbean 3 (35), Transformers (41), The Golden Compass (41). In ne brez katastrof kar tako, ob katerih so nam krvaveli priželjci, recimo Hour of Victory (20), Alien Sydrome (23), Bullet Witch (32), Medal of Honor: Vanguard (46), Untold Legends: Dark Kingdom (46), Battlestar Galactica ter Wing Commander Arena. Dobili nismo nobenega poštenega novega volana ali palice, playstation 3 še ni dosegel želene kakovosti softvera (Singstar je na tri četrt nategunski, Eye of Judgment se je izkazal za brezzveznarijo, kup slabih iger), na wii je prišlo toliko zanič krneki špilov, da je pekla sečnica, z vidika pecejaške železnine pa je bilo 2007. eno bolj zehalnih. Dopust so si privoščili celo tradicionalno naspidirane tovarne procesorjev in grafičnih kartic.

Vendar se je lanski trend polzenja kvalitete iger v kosmata nedrja Borisa Kopitarja kljub temu v veliki meri



ustavil, zlasti kar se tiče naslovov na računalnikih. Če smo v Jokerjih od 150 do 162 slednjim podelili eno samo devetdesetico, Company of Heroes, kar je mejilo na katastrofo razsežnosti silvestrskega programa TV Slovenija, se jih je v farbovitih magazinih od 163 do 174 zbralo nič manj kot šest. Ciniki bodo rekli, da sta le dve od teh, Supreme Commander in Crysis, 'pravi' pecejaščini. Toda berači ne morejo biti izbirčni, saj je še pred kratkim kazalo, da bo PC kmalu dom le strategijam, spletščinam in neodvisnicam. Namesto tega smo na bež šatulje, ki razvijalcem niti pod razno ne prinašajo toliko cekina kot konzole, dobili ena A nažigačine (Half-Life 2: Episode Two, Crysis, Bioshock, Team Fortress 2, Gears of War, Unreal Tournament 3, S.T.A.L.K.E.R., Enemy Territory: Quake Wars, Call of Duty 4), zanimive miselnice (Portal, Puzzle Quest), odlične strateške zadevščine (SupCom, World in Conflict, Conquest of the Aegean), kul mmorpgje (LOTR Online), fine avanture (niz Sam & Max), izzivalne alternative (Guitar Hero 3, Peggle Deluxe) … Izkazalo se je, da je prepletenost s svetom konzol za računala velik plus. In obratno, saj je xbox 360 dobil Tiberium Wars z odlično delujočim vmesnikom, PS3 pa Unreal Tournament 3, ki podpira domače modifikacije. Nad takim povezovanjem so penili zgolj oplašničenci, ki zaženejo paniko, kakor hitro se kdo vtakne v njihov vrtič. Prav so imeli le v nečem: nadzorne sheme zaradi prilagajanja joypadom niso več tako kompleksne kot njega dni, kar pomaga crkotu zapletenih simulacij. A to je kamenček v velikem mozaiku, ki vključuje razmah casual igranja ter globalno stanje duha in si zasluži najmanj lasten članek, če ne knjige. K oceni, da se nam tako igrarsko dobro ni godilo že vse od legendarnega leta 2000, prispeva še ogromno kakovostnih naslovov za obtelevizorske šatulje, ki so uspešno zamenjale generacijo in se udobno namestile v novem življenjskem ciklu; mnogo zanimivih arkadic; za spremembo pošten nabor solidnih avantur; razvoj digitalne distribucije tako na abakih kot na drkalicah; nadaljnja širitev spletnega igranja vseh vrst, od mmorpgjev do običajnega deathmatcha … In dejstvo, da je treba v večino kategorij šteti ne po pet, temveč po šest naslovov.
Navdušila ni le kvaliteta špice, ampak tudi, da so igre dejansko napredovale. Na eni strani si je pogačo rezala obilica klasičnih špilov, ki so se odlikovali s prečiščeno premišljenim starošolskim dizajnom, od God of War 2 prek Okami in Super Mario Galaxy. Na drugi pa smo bili priče konkretnemu razprtju okovov. Supreme Commander je pogled dvignil v orbito, zaradi česar realnočasovke nikdar več ne bodo enake, medtem ko je Crysis prispeval oster pogled v izmikajoči 'emergent gameplay'. Ta sveti gral, h kateremu industrija stremi od uspeha Grand Theft Auta, označuje uzd odrešeno igranje, kjer moreš biti ustvarjalen do te mere, da počneš stvari, ki jih avtorji niso predvideli ali jih niso hoteli predvideti. Kryza omogoča, da z menjavanjem načinov nanoobleke in izkoriščanjem fizikalnega modela situacije rešuješ na proste, izvirne načine. Soldate postreliš ob blizu ali daleč, se jih odkrižaš nindžarsko ali tiholazniško zdrsneš mimo njih. Zvabiš jih v bajto, ki si jo prej podminiral, enega od njih uporabiš kot živi ščit, presenetiš jih s streh, zgaziš jih z ukradenim džipom. Če ne gre, jo podurhaš s čolnom, cilj pa dosežeš na kolesih, peš ali po vodi. Nič od tega ni vnaprej definirano, temveč so elementi igre setavljeni na tak način, da ti omogočajo svobodo. Pri tem ne gre samo za odprt svet oziroma za peskovnik, ampak za nekaj, kar ga presega. Semkaj sta se usmerila tudi Bioshock, ki je kvaliteto naposled pokazal drugje, in Assassin's Creed, ki je na žalost izpadel ponavljajoč se ter nedokončan. Ampak AC2 bo pa najboljša igra evar!

BILO JE …

Januarja 2007, Joker 162
- Anali o Oknih so na mestu, saj zadnjega tistega meseca pride Vista. Na prave učinke nje, DirectXa 10 in Games for Windows Live še vedno čakamo.
- Za najhitreje prodajan špil leta 2006 se izkaže paketič špilčkov, ki jih je talal Burger King. Čeprav dotično hitrožerko cenimo, smo ob tem podatku veseli, da smo zaplankani. Pri nas je naj igra 2006 Guitar Hero 1 + 2, tesno ji sledita Zelda: Twilight Princess in Shadow of the Colossus.
- Steve Jobs na smenju MacWorld predstavi apple TV in iphone. Navdušenje je globalno, kritiziranje lokalno.

Februarja 2007, Joker 163
- Napovejo igro Battlestar Galactica. Ko koncem leta pride, je tako zanič, da ob njej celo Edward James Olmos izgleda nekozav.
- Tik pred izidom v slovenščini se znajde :ava: fantazijska povest Igra prestolov, iz katere objavimo odlomek. Da zares pride na police, sicer traja še nekaj tednov. A sline tečejo kot Idrijca v spodnjem toku.

Marec 2007, Joker 164
- 23. marca uleti playstation 3, prvi del testa je kakopak nared petnajstega.
- Uleti Supreme Commander.
- Uletijo komponente HD DVD in filmi.
- Uleti kup sladkih alternativnih igric za PC.
- Uletijo blogi.
- In uleti naša nova prvoaprilska priloga Kobra, ki zdaj čaka samo pravi trenutek, da začne izhajati kot samostojen časopis. Bagatelca: v dosti trafikah so Jokerja tržili tako, da so ga obrnili na zadnjo stran z naslovnico Kobre. Prodali smo ga zategadelj manj, kot bi ga sicer, a vse za dober hec.

April 2007, Joker 165
- Četrtstoletnica ZX spectruma! Vsi si pustimo rasti sinclairjevske brade in se obnašamo kot nori izumitelji. Luni, zaščitnik komodorjevcev, se počuti skoraj kot doma v Mariboru.
- Slikosučno ugledamo sekljaško fantazijščino 300. Luni se zdaj počuti čisto kot doma in nas hoče med blaznim grčanjem “MRBR!” vse skopiti s punčko iz cunj. To mu dovoli le Navi.
- Prva prikolica za Grand Theft Auto 4.
- Orjaški članek o izdelovanju iger rabi kot kažipot v te sfere. Na stranki ga najdete pod idjem 3756.

Maj 2007, Joker 166
- Nostalgija za mavrico je tako velika, da objavimo drugi del ustreznih analov – tokrat se dotaknemo iger, ki so oblikovale našo mladost. Neutolažljivo Lunijevo vekanje potolažijo šele ekstra anali o Wolfensteinu.
- Spletnost nas srka vase: Vanguard, The Lord of the Rings Online in Second Life. Masovni mediji hitro nehajo pisati o slednjem, kakor urno bralci pogruntajo, da nimajo pojma, o čem govorijo, in da samo prepisujejo z neta.

Junij 2007, Joker 167
- Poletno mrtvilo lega na zašpehana telesa na plažah. Zanje sestavimo poletni črkožer.
- Microsoft hoče narediti revolucijo z dotikabilno interaktivno seksipilno mizno površino, imenovano surface. Odtihmal o njej nič.
- Napišemo mode. Članek niso jajca.
- Izvemo dosti o prihajajočih kitarščinah, kot so Rock Band, Guitar Hero 3 in GH: Rocks the 80s. Zona nas obhaja, ko pride novica, da bo Uwe delal film o Postalu, a kmalu potem se prikolica na TiTubi izkaže za nadmočno.

Julij 2007, Joker 168
- Ne namakamo se v morskih algah (razen Yohana, ki ga tare neznana kožna bolezen, ker se je dotaknil Saša Pečeta), temveč igramo Forzo 2, skušamo razumeti Jacka Thompsona (in ga ne zares), v praksi gledamo filmske blu-raye, preizkusimo igričarske tipkovnice, izdelujemo karte za 3D nažigačine ter skačemo ob darmarju v Transformerjih.
- V Ameriki jamejo prodajati iphone. Kot se za podalpsko močvirje spodobi, slednjega v uradnopolnopravni obliki Slovenci še zmerom nismo deležni. Tako kot ne xboxa 360. Vse pobit.

Avgust 2007, Joker 169
- Naga rit na naslovki, v katero zamišljeno strmi Bart Simpson, prispeva k najbolje prodajanemu Jokerju lanskega leta. Številka 69, pa to. Ali sta za to odgovorna velik članek o domišljijskih robotejih in raport z londonskega sejma Star Wars? Naaah …

September 2007, Joker 170
- Objavimo orjaški raport iz Leipziga, kjer je veliko igric in še več iger.
- V Areni Vodafone se odvijejo prve slovenske kvalifikacije World Cyber Games.
- Vampirji. (Ne, to ni zapis o Electronic Arts.)
- Plaz se začenja: Bioshock, MoH: Airborne, Heavenly Sword, Blue Dragon.
- Dopustujemo v Romuniji, kjer so cigòti, večamo si lule in gledamo mojstrovino Grindhouse.

Oktober 2007, Joker 171
- Plaz se nadaljuje: Halo 3, Stranglehold, Quake Wars, World in Conflict, FIFA 08, Skate. Čutimo, da smo se zaplezali in da nas bo odneslo.
- Umre Colin McRae, zaradi česar žalujemo. Na trenutke tako, da ga do ploha natiščimo po briških kolovozih.

November 2007, Joker 172
- Film Beowulf pospremi vedež, zaradi katerega sta razsvetljena oba bralca, ki še čitata knjige. (Ne, Kontejnerus, ti nisi eden od njiju. Ti jih pišeš.)
- Meša se nam: The Orange Box, Call of Duty 4, The Witcher, Jericho, Pro Evo 2008, Super Mario Galaxy.
- Povedo, da Capcom dela na Street Fighterju 4, Microsoft podleže Evropski skupnosti, Apple pa predstavi svoj novi operacijski sistem, Leopard.
- V slovenščini izideta Hurinova otroka, postorkovsko delo J. R. R. Tolkiena. Je dobro.

December 2007, Joker 173
- Dobrih špilov, kaj šele špilov vobče, ne gre več naštevati. Preveč je vsega.
- Naravoslovni kalkulatorji, ipodi in gazela.
- Gamespotov urednik odide v sumljivih okoliščinah, povezanih z opisom Kane & Lyncha, ki dobi nizko oceno. Internet eksplodira v teorijah zarote, kosi letijo do Kamčatke.
- Amazon predstavi knjižni bralnik kindle, ki pa je zopet prirejen Američanom. Počasi imamo Onkrajlužcev poln kufer, ampak zares jih bomo črtili šele, ko bo na volitvah zmagala hilariozna Hillary Clinton in prepovedala vse nasilne igrice, ker kvarijo otroke. Porkamadona, večji populist ni niti Barbika.

Takisto se velja dotakniti čustvene povezanosti z liki, ki še ni bila tako izkoriščena kot v letu 2007. Bioshock je predstavil vizijo skrivenčene utopije, ki se je vsled znanstvenega častihlepja in konkuriranja Bogu zdruznila vase, ter se inteligentno poigral s filozofijo objektivizma. Alyx je bila v Episode Two najbolj za oženit punca v digitalni zabavi, kakovost navideznih igralcev v tem špilu pa je postavila nova merila. Klišeju cvileče nesposobnice ali v črno usnje oblečene maščevalke z balkoni epskih razsežnosti se je orenk uprla tudi Nariko v Heavenly Swordu. Ta je si - cer razočaral s kratkostjo in bedasto repetitivnim tepežkanjem, a so njegove vmesne sekvence, ki so jih izdelali na podlagi gibov in glasov profesionalcev (med drugim Andyja Serkisa, Goluma iz Gospodarja Prstanov), osramotile ščiš, s katerim nas pitajo manj ambiciozni ustvarjalci.

Škoda le, da so igrarske štorije pretežno ostale najstniške, podrejene streženju ameriški testosteronski mladeži, ki hoče novih in novih potrditev, da je njihova dežela rešiteljica svetov pred groznimgroznim terorizmom. Temu je na primer zapadel Halo 3, ki se je namesto z bumom zaključil s klišejskim jamrom. Prav tako je bilo vnovič opazno silovito kopiranje iz drugih umetnosti, od Final Fantasy XII, ki je odvrtek Vojne zvezd, do Uncharteda, ki se z nasmehom na obrazu napaja iz pustolovskih stripov včerajšnjika. Jep, vidi se, da so igre mlada izrazna sorta in da veliko večino tistega, kar se ne tiče konkretnih igralnih elementov, sunejo od drugod. Ampak bodo zrasle – saj bodo morale. Morda že v 2008.

(Še priporočilo. Ne preskočite tega članka oziroma ne pozabite ga. Lani gotovo niste uspeli preigrati vseh teh odličnih špilov, zato ga uporabite kot kažipot v sušnih dneh ali takrat, ko vidite, da se kvaliteta ne bo ponovila. Zlasti pa ne prezrite na tem mestu hvaljenih naslovov na drugih sistemih, kot si ga ali jih trenutno lastite. Ko boste nabavili novo grafikuljo, xbox 360, PS3 ali wii, izbezajte pričujoči Joker iz kriogenske shrambe, najdite, kaj je bilo lani najboljšega na sveži beštijici, in prečitajte ustrezne opise. Cajtenga namreč ne delamo le za zdajšnji trenutek, ampak tako, da zdrži preizkus časa. Tako kot spodnji naslovi!)

The Orange Box (Joker 172, več ocen)

Valve ter Electronic Arts za PC, xbox 360 in PS3

"Če upoštevamo, kaj The Orange Box in Episode Two, Portal ter Team Fortress 2 pomenijo za industrijo kot celoto, imamo vse razloge, da Valve avamo, kot smo nekdaj avali Looking Glass in Origin."

Založniško nategunstvo je v času, ko so ti gobavi kravatarski padorji sposobni računati štirideset evrov za samostojen dodatek in petdesetaka za minimalen apdejt lanske uspešnice, bolj pereče kot kdajkoli. V tem trenutku pa iz hamburgerdžinice uleti božičkasto buckasti Gabe Newell in nam zaceli rane s paketom, kot bi si ga zamislila mati Tereza. Za povsem običajno ceno v The Orange Box dobiš Half-Life 2: Episode Two (ocena 91), fantastično nadaljevanje sage Half-Life; možgane kravžljajočo miselnico Portal (87); in vrhunsko moštveno streljanko Team Fortress 2 (90). Poleg tega pa še celoten Half-Life 2 in Half-Life 2: Episode One. Vrednost za denar = bemfel za ceno folkcvagna. Paket je izreden tudi z dizajnerskega vidika: kjer HL2, E1 in E2 združujejo akcijo ter razmišljanje, TF2 vzame prvo in jo prečisti, Portal pa isto stori z drugim. Hkrati so teh špilov v docela primerljivi obliki deležni tudi sodobni konzolaši, medtem ko je Steam že pred Oranžno šatuljo postal upoštevanja vreden, dobro založen servis za digitalno distribucijo. Drugi tolčejo, Valve udari.



Supreme Commander (Joker 164, 92)

THQ za PC

"Supreme Commander je ogromen. Gromozanski. Ogromnozanski. To je to, če vas prime, da bi v soju neštetih eksplozij in donenju orkestralne muzike tuhtali zapletene kombinirane strateške prijeme."



SupCom dokončno potrdi, kar smo zaslutili ob Company of Heroes: realnočasovne strategije z novotarijami grozljivo hitro pridobivajo na kompleksnosti. Nič več enostavnega izpljuva dvajsetih tankov in juriša na drugo stran karte kot nekoč – sedaj je dejavnikov, na katere mora biti igralec pozoren, toliko, da zahtevajo brezkompromisno spočitost, dobro kondicijo in piksno red bulla. Za nemalo ljudi to ni več zabava in posegajo po preprostejših naslovih. Toda ne glede na to, ali so vam igre v prvi vrsti izziv ali ne, je pošiljanje jedrskih izstrelkov čez vso karto in udarjanje kolosalnih vojska še bolj kolosalnih robotov v Supreme Commanderju enostavno – magično.

Okami (Joker 163, 92)

Capcom za playstation 2

"V Okamiju ne prineseš češnjevih cvetov le navideznim uvelim ravnicam – dostaviš jih lastnemu, od stotin rutinskih špilov in vsakdanjih tegob ranjenemu srcu. Zato izpijmo sakeja zdravico za zver, zaradi katere ne pade večer."



Ne samo, da je zunanjost edinstvena, podobna japonskim slikarijam na riževem papirju. Ne le, da se struktura zgleduje po Zeldi in na izredno prijeten način združuje bojevanje, ploščadno skakanje, čvekanje, raziskovanje ter miselne orehe, vse to za spremembo na sistemu, ki ni Nintendov. In ne zgolj, da igraš kot v volkuljo spremenjena šintoistična boginja Amaterasu, kar je po vseh teh silnih soldatih in tankcih osvežitev ranga vedra mrzle vode v puščavi. Tisto, kar najbolj definira to petdeseturno mojstrovino, katere šapi - ca se le včasih ujame v podrast lastne ambicije, je poetična, radostna čarobnost, ki ostane s teboj za večno. Domo arigatou gozaimasu, Capcom.

God of War 2 (Joker 165, 92)

Sony za playstation 2

"Za GoW2 bi zmogel samo ob res zvrhani meri cinizma ter razvajenosti dejati, da ni ena najboljših akcijad zadnjih let. Zamerice so komaj slišni pogrkljaji med opero pravomoškega besa, ob kateri bodo zrasla jajca še takim mehkužnežem."



S tem, ko so vajeti sveta vsaj enakovredno prevzele ženske, med katerimi mnoge komaj čakajo, da se moškim maščujejo za tisoče let krutega zatiranja, se je zgodilo neogibno. Desci so postali poženščeni, metro kinkači, izgubljeni v novem svetu, brezpenisno iščoč si kompasa pri babah. Starogrški mišičnjak Kratos, junak avanturistične sekljačine God of War, s svojo neobrzdano, kri in še kaj drugega brizgajočo jezo dokazuje, da narava zahteva obe plati in da prave ženske potrebujejo prave moške. Take, ki se ne bodo ustavili niti pred spopadom z bogovi. God of War 2 je ultimativna testiščina in testosterončšina, ki s svojimi vzvišenimi prizori namečkoma da v koš 99 % HDR-jevskega sranja, s katerim nas pitajo konzole nove generacije, in je dober zgled za srednješolske emote.

Crysis (Joker 173, 91)

Electronic Arts za PC

"Mislili smo, da so Crytekovci čisto ubrisani in bodo dejansko dostavili stvor, ki bo sadistično umoril naš ubogi računalnik. Malo smo se motili. V resnici je huje ... Uspelo jim je ustvariti izdelek, o katerem se je in bo govorilo, trenutno pa se bolj malo, ker med zijanjem težko izdaviš kaj prida. Mogoče samo "Ava!"



Crysis, vključno z opisom in oceno v Jokerju, bo še nekaj časa predmet žolčnih razprav. Nemci so v več ozirih tvegali in napravili igro, ki v zameno za užitek nemalo zahteva. Najprej spodobno mašino, kjer 'spodobna' pomeni tako, ki si je veliko ljudi še ne zmore privoščiti. Potem pa odprto glavo in radovednost, saj

igralec sicer zgreši lep del izredno svobodne vsebine in se namesto tega izgubi v očitkih, zakaj Crysis ni to ali ono. Dodajte pretirano EAjevo oglaševanje in jasno je, zakaj je poleg množice navdušenih Kriza ustvarila mnogo razočaranih. Ampak poanta je ta: dobra grafika sama res ne ustvari igre, jo je pa sposobna dvigniti na nesluteno raven. Grafične cipe imajo po tri izvode.

Super Mario Galaxy (Joker 172, 91)
Nintendo za wii
"Slišite, kaj nam skuša gospod Mijamoto dopovedati s tem naslovom? Govori nam, da je Mario postal tako velik, da je prerasel ta svet in da lahko nove izzive najde samo v vesolju. In da so se ploščadne arkade, vezane na Zemljo, izčrpale. Da njihova prihodnost leži med zvezdami."

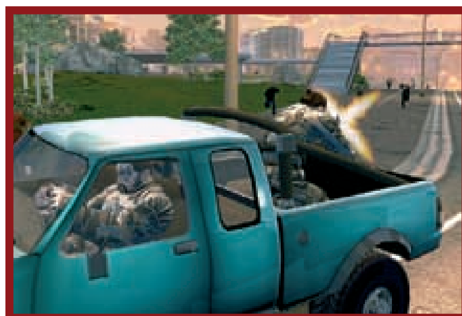


Samo nalašč, ker je to pač Mario, je mogoče spregledati dejstvo, da so prvi ducati zvezdic, ki jih je treba zbrati, za mojstre docela trivialni, da pa so končne za začetnike prava mora. A kljub tej dizajnerski odločitvi, ki je nujna zaradi širine občinstva, ki ga pokriva wii, je Super Mario Galaxy ena najboljših iger letošnjika ter vobče. Ploščade po tem izletu v vesolje, ki se smeje poigrava z zakoni fizike, kratko in malo ne bodo nikdar več enake, zaradi česar se špil izkaže za tako prelomnega v svoji zvrsti kot Supreme Commander med realnočasovkami. Pika na i je domišljijsko menjavanje pristopov, združeno s prefriganim izkoristkom daljinca, ki iz poskakovala mutira v vodilo krogle in nabiralo koščkov zvezd ter nazaj. Mijamoto-sama, odločili smo se, da se ne bomo poročili s tabo. Odkrili smo namreč, da smo tvoji otroci.

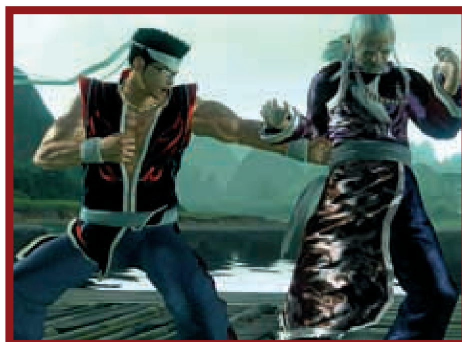
Bioshock (Joker 170, 90)
Take-Two za PC in xbox 360
"Zabojček nevšečnosti ne more zatemniti čudežne izkušnje ... Res je, da je Bioshock v nekaj pogledih žr - tev lastnega pohlepa. Toda ali je to zares krivda, če vemo, da večina ostalih iger ambicij sploh nima?"
Čeprav mu glede odprtosti igranja in frpjske globine spodleti postati resničen naslednik System Shocka, moralne izbire pa niso tisto pravo, Bioshock navduši. Selitev v razpadlo podvodno utopijo Rapture otvori eden najbolj vzdušnih uvodov vseh časov, nakar se atmosfera le še gosti. Med drugim po zaslugi genialne naveze med srhljivimi punčkami in njihovimi oklepljenimi varuhi ter filozofsko podloženega scenarija, ki se sprašuje o tem, ali je človek lahko več kot tisto, za kar je ustvarjen. Srž je vseeno raznolika akcija, ki temelji na prilagajanju situacijam skozi izbiro plazmidov, skupkov genskega materiala, ki protagonistu dajejo moči. Takih si želi vsaka vzgojiteljica v vrtcu.



Crackdown (Joker 164, 90)
Microsoft za xbox 360
"Čefur je lahko vsakdo, razbacan agent, ki preskakuje stolpnice in za jutranjo telovadbo dviguje kamione, pak ne. Požegnaj torej Crackdown. Častna agentska, ne bo ti žal!"
Medtem ko se ostale čefurščine silijo z nadgrajevanjem GTAjev(sk)e sredice, Crackdown pokaže, kako navdušujoč more biti povratek k peskovniški osnovi, oteti nepotrebnega balasta. V grafično barvitem, stripovsko obrobljenem svetu neštetih stolpnic, ki je navpik vsaj tako zanimiv kot v vodoravni, zgodba in obrazi nastopajočih hitro zavijejo na stranski tir. Kar ostane, je destilirana zabava spretnostnega plezanja po stolpnicah v stilu Pajkomoža, radostno oboroženo odkriževanje barabnikov v vlogi futurističnega moža postave, noro cestno-terensko vozakanje in uprizarjanje največjih eksplozij vseh časov. Crackdown poveličuje mestno razbojništvo, kot ga špili še niso videli, v kooperacijskem sodelovanju s partnerjem po sp - letni povezavi pa dobi buddy-buddy razsežnosti Lethal Weapona.

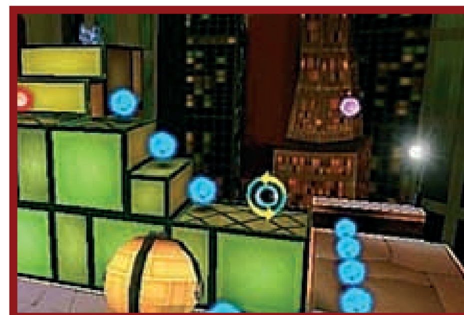


Virtua Fighter 5 Online (Joker 174, 90)
Sega za xbox 360
"Ne le, da je osnova zglajena do izrednosti, spletno tepežkanje ti da priložnost, da igranje dvigneš na novo raven in razkriješ vso lepoto te vrhunske tehnične fajterščine, ki upravičeno sedi na prestolu zvrsti 3D pretepalk."



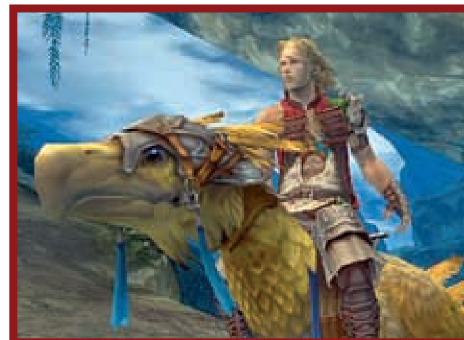
Virtua Fighter 5 je najbolj tehnična in izpiljena 3D pretepačina, kar jo naredi za najboljši primerek zvrsti, razen če te analno vzburjajo Heihačijevi radiatorčki. Izvedenka za playstation 3 (J165, 86) je resda slastna, a tisto pravo je VF5 Online za xbox 360, ki vsebuje nalinijsko komponento. Svilnata gladkost internetnih srečanj odpira oči in zaradi svetovne konkurence tudi Slovencu omogoči, da v tej izredni, nians polni igri, ki zahteva toliko treninga kot prava borilna veščina, dejansko postane dober. (Beri: da ga cele tedne prefukavajo kot merjasca.)

Crush (Joker 168, 90)
Sega za PSP
"Crush bodo cenili potrpežljivi ljudje odprtega duha, ki ga bodo znali grizljati po malem in možganovini z odmori dopustiti, da v podzavesti tiho premleva dalje. Taki bodo nagrajeni z eno najbolj izvirnih in nagrajujočih izkušenj zadnjega časa."



PSP ima malo zapomnljivih iger, zato ima nekonfor - mistični Crush tam še večjo vrednost. Nespečnega Dannyja vodimo skozi sobane, ki so posute z dragulji in so pravzaprav odmevi njegovih misli. Bistvo je v tem, da lahko skačemo iz treh dimenzij v dve. Ploščadi se pri tem poravnajo v nove poti, kar v navezi z vrtljivo kamero daje pravi labirint možnosti. Na idejo s pregibanjem prostora sicer igra tudi Super Paper Mario, le da gre pri njem predvsem za luštno ploščado. Crush pa je s svojimi ločenimi, zapletenimi dvoranami čistokrvna miselnica. Zahteven je brez zago - vednosti in tako mračnjaško čudovit, da ga ljudje gibkega duha ne smejo prezreti.

Final Fantasy XII (Joker 163, 89)
Square-Enix za playstation 2
"Tvoj nasmeh šviga od sekajoče izvedbe do odlične štorije, od Vojna-in-mir dolžine do rjovečih šefov, od sijajnih prizorišč prek domišljijskih huntov do komajda doumljive epske veličastnosti."



Drži, da je grind v Final Fantasy XII nepopisen – kar ni nič čudnega, če vemo, da je bojevalni sistem za ta enoigralski frp povzet iz spletščin tipa Guild Wars. In drži, da si štorija preveč obilno sposoja pri Vojni zvezd. Toda če na drugo stran tehtnice zadegavši vse kvalitete tega japonskega erpegeja, ki za nameček elegantno ruši pravila svoje konzervativne podzvrsti in uvede protagonista, ki ni tak, kot bi Davida Beckhama sparil z Marlenno, igra le rahlo klecne. Kdo ne bi pod silnim bremenom, ki ga na ramena predhodnih zadega vsak novi FF?

The Lord of the Rings Online (Joker 166)
Midway za PC
"Zamere ob boku splošni kvaliteti niso velike, saj so Turbinovci ustvarili špil, vreden njihovega veteranskega statusa. LOTR Online je vzdušen, zabaven in ravno dovolj svež, da se ga splača poskusiti. Če ste naveličani Warcrafta in vam brezosebni svetovi tipa Vanguard že presedajo, mu dajte priložnost."



Dvatisočsedmo se ne bo vpisalo med leta, ki so proizvedla nadpovprečno število internetnih zombijev. Slineče čakanje je upravičil le nalinijski Prstan, pa še ta ne zavoljo inovativnosti in napredka žanra, temveč na račun vrhunske spoliranosti in malodane umetniške podobe. Toda čeprav ne gre za dostojnega naslednika World of Warcrafta, to ne pomeni, da vas ne sme posrkati v Sredzemljo. Tako podrobnih, dodelanih in privlačnih svetov je malo celo med enoigralskimi špili, kar dokazujejo tudi štirje milijoni aktivnih igralcev.

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (Joker 172, 88)
D3 Publisher za PC, xbox 360, PSP in DS
"Challenge of the Warlords preraste okvire tako frpjske kot miselne plati in mutira v prečiščeno digitalno drogo, ki jo kot kak World of Warcraft iz pekla nažigaš cele dneve do ranih juter."



Ko avtor nekdaj cenjene serije Warlords vzame frpjsko osnovo in nanjo postavi miselnico v slogu Bejeweleda, se lahko zgodi nekaj povsem zgrešenega – ali pa Puzzle Quest. Težko opisljivo je, kako ta mešanica arkadne razmišljavščine in igranja domišljijskih vlog zajame nepokvarjeno frpjsko bistvo, ki te ne spusti izpred zaslona. Obenem izdatno trenira sive celice, cena pa je polovična.

Najboljše enoigralske streljačine
Crysis, PC (J173, 91)
Half-Life 2: Episode Two, PC, xbox 360 in PS3 (J172, 91)
Bioshock, PC in xbox 360 (J170, 90)
Gears of War, PC (J172, 90)
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, PC (J165, 86)
Resistance: Fall of Man, PS3 (J164, 85)

Da bosta Crysis in Bioshock sodila med vrhunce žanra, je bilo pričakovati, tako kot dejstvo, da bo predelava Gears of War za PC razturila. A najbolj prijetno je presenetila igra, od katere si nismo (več) mnogo obetali: ruski S.T.A.L.K.E.R.. Ta skupaj s Kryzo in Biostresom kaže smer, v katero gredo streljanke in na splošno igre nove dobe: tako v prostorsko kot izkustveno svobodo in v potrebo po lastnih odločitvah. To kajpada ne pomeni, da dumačine na tirnicah, kakršne so Gears, Call of Duty 4 in Halo 3, zamirajo. Toda v letošnji izjemni beri tovrstnih iger so nas svobodnjakinje zrajcale dovolj, da na preostale gledamo kar malce zviška. Dasiravno je treba biti v ta namen zajeban cinik, če so v svojih resda ozkih okvirih zrežirane tako dobro, kot je HL2: Episode Two ...



Najboljše večigralske streljačine
Team Fortress 2, PC, xbox 360 in PS3 (J172, 90)
Unreal Tournament 3, PC in PS3 (J173, 87)
Halo 3, xbox 360 (J171, 86)
Enemy Territory: Quake Wars, PC (J173, 85)
Call of Duty 4, PC, xbox 360 in PS3 (J172, 82)
Warhawk, PS3 (J170, brez ocene)



Zaradi velike bere večigralskih streljank so si te letos priborile lastno kategorijo, kjer se gredo grupno krvavo rajanje. V uspeh CoD4 je dvomil malokdo, saj je dvojka lastnoročno držala pokonci slovensko tekmovalno sceno. Tudi UT3, Quake Wars in Halo 3 so imele proslavljene predhodnike in preizkušene recepte ter so se temu primerno odrezale. Zato je zanimivo in toliko bolj navdušujoče, da se je na PS3 uveljavil fini Warhawk – in da je vse skupaj peljala scat igra, ki je videti kot risanka in je del Oranžne škatle. Jep, noro zabavni Team Fortress 2. Briga nas, kaj si resnobneži mislijo o njej; nam je luštno kot že dolgo ne!

Najboljše akcijske pustolovščine
Okami, PS2 (J163, 92)
God of War 2, PS2 (J165, 92)
Crackdown, xbox 360 (J164, 90)
Metroid Prime 3: Corruption, wii (J173, 87)
Uncharted: Drake's Fortune, PS3 (J173, 86)
Ratchet & Clank: Tools of Destruction, PS3 (J173, 84)

To je široka zvrst, kjer se tradicionalno gnete obilo upoštevanja vrednih naslovov ... in kjer PC ni zastopan. Letos ni nič drugače, dobitniki čokoladic pa so večinoma predvidljivi. Znova hvaliti poetičnost Okamija, jajcestisno možatost God of War 2, mahalno vzdušnost Corruptiona, lahkoživo filmskost Uncharteda in lepoto Tools of Destruction bi bilo jalovo početje, kajti če ob vseh naših hvalah na račun teh naslovov še ne veste, da sekajo, imate v glavah proso. Ločeno gre zabeležiti prezrti Crackdown, ki ga na Ebayu dobiš poceni in si res zasluži nakup. Velja pa se zamisliti nad dejstvoma, da sta najboljša predstavnika žanra narejena za konzolo stare generacije in da pojem peskovnika ni tako razvit, da bi igre sam po sebi delal nadmočne starošolskim poskusom. Čuješ, Assassin's Creed?



Najboljše strategije
Supreme Commander, PC (J164, 92)
World in Conflict, PC (J171, 88)
Conquest of the Aegean, PC (J170, 88)
Anno 1701, DS (J170, 86)
C&C3: Tiberium Wars, PC in xbox 360 (J165, 85)
Catan in Carcassone, xbox 360 (J170, J171, brez ocen)

Na začetku leta smo potihem upali, da bomo zgodovino lahko delili na čas pred in po Supreme Commanderju. Do tako skrajnega preloma vendarle ni prišlo, saj je SupCom kljub izjemnosti pestilo ravno dovolj težavic, da ni postal vsesplošni ljubljenec občinstva. A po drugi strani je bila letos izbira v žanru popolna, saj se bilo moč odločati med vsemi odtenki, od zahtevnih SupComa in Company of Heroes: Opposing Fronts prek bombastičnega World in Conflict ter obilnega dodatka Beyond the Sword za Civo 4 do klasičnega, a krasno igralnega C&Cja. Ljubitelji vojaških iger so dobili fiks s Conquest of the Aegean, da ne omenjamo izredno luštne verzije pecejevega Anna za DS in dveh ostudno simpatičnih predelav znanih namiznic za xbox 360, ki, če drugega ne, odpravita potrebo po računanju na roke. Da, po zatišju prejšnjih let je v teh časih zopet užitek biti zaljubljenec v strategije!



Najboljši frpji
Final Fantasy XII, PS2 (J163, 89)
Final Fantasy Tactics, PSP (J171, 89)
The Lord of the Rings Online, PC (J166, brez ocene)
Rogue Galaxy, PS2 (J169, 86)
Mass Effect, xbox 360 (J173, 85)
The Witcher, PC (J172, 80)

Medtem ko se je predlani s frpji dičil PC, saj je kakovostno razturil z Oblivionom (okej, ta je prišel tudi na xbox 360), Guild Wars Factions in Ultimo V: Lazarus, številčno ter velikaško pa z Gothicom 3, Neverwinter Nights 2 in Titan Questom, je bila bera v 2007. enakomerneje porazdeljena po sistemih. Zlasti če upoš - tevamo, da je poleg tod nagrajenih omembe vrednih še dosti naslovov, kot so Blue Dragon (360), Valkyrie Profile 2 (PS2), Dragon Quest Heroes: Rocket Slime (DS), Valkyrie Profile: Lenneth (PSP), Lunar Knights



(DS), Monster Hunter Freedom 2 (PSP), Pokemon Diamond / Pearl (DS) in NWN2: Mask of the Betrayer (PC). No, kljub količini zvrst kake prelomnosti ni doživela, morda v tem, da je FFXII grind iz spletščin zadegal v enoigralstvo in da je Mass Effect nadalje raziskal moralne izbire iz Knights of the Old Republic. Čakamo na Dragon Age. Smo pa bistveni element igranja domišljijskih vlog, razvoj lika, videli v številnih drugih špilih, med drugim v večigralskih komponentah Hala 3 in Call of Duty 4, ki sta tako nalezljiva ravno zaradi obsesivnega nadgrajevanja statistik internetnega lika.

Najboljše dirkačine

Forza Motorsport 2, xbox 360 (J168, 88)
Test Drive Unlimited, PC (J165, 85)
BMW M3 Challenge, PC (J172, brez ocene)
Motorstorm, PS3 (J165, 82)
Excite Truck, wii (J171, 81)
Wipeout Pulse, PSP (J174, 80)



Test Drive Unlimited je na xboxu 360 leto dni star naslov, a kljub malce nižji oceni predelave za PC je to še vedno unikatna šoferščina, v kateri se prosto furaš po havajskem otoku, izpolnjuješ kveste ter kupuješ avte. Postanost klasike tipa WTCC in številna razočaranja z NFS ProStreet ter Sega Rallyjem na čelu sta poleg TDU na srečo uravnotežila realistični + zastonjski BMW M3 Challenge ter zanimivi Motorstorm. Slednji je na nekaj področjih razočaral, na primer z mankom multiplayerja na eni konzoli. Vendar je mišice playstationa 3 zapregel za stvaritev prepričljive fizike ritja po blatu in širokih, nelinearnih prog, kjer nove predele odkrivaš celo po petnajstem skozitišču. Njegova zapuščina bo gotovo večja, kot se zdi.

Najboljše pustolovščine

serija Sam & Max (več Jokerjev, brez ocen)
Culpa Innata, PC (J174, 83)
The Sims 2: Castaway, wii in PS2 (J171, 83)
Blackwell Unbound, PC (J172, brez ocene)
Penumbra Overture – Episode 1, PC (J168, 80)
The Infinity String (J168, brez ocene)

Nula sedem je bilo s pustolovskega vidika jako prijetno leto. Samo in Maks sta uspešno spravila pod streho prvo sezono in se že prekopicujeta po drugi. Njune injekcije prismojene zgodbe, dobrih ugank in vsesplošne smešnosti še vedno zadenejo kot prvič, čeprav klasičnega recepta ne spreminjata kaj dosti. Glede premikanja mej sta največ storili futuristična Culpa Innata in srhljiva Penumbra. Obema je skupen občutek svobode pri igranju, kar prva doseže z nelinearnostjo, druga pa z realističnim rokovanjem s predmeti. Odlikuje ju tudi nizka cena, kar je splošen trend na področju avantur. Vedno več kvalitetnih izdelkov namreč pride iz rok malih, neodvisnih razvijalcev in dokazuje, da za odlično izkušnjo ne potrebuješ računala z lastno klimatsko napravo. Serija Blackwell je na primer do obisti pikslasta, a igralno in zgodbovno



nič manj kot vrhunska. Sposobne peke te sorte špilov pa imamo tudi v naših logih, recimo Klemena 'Sektor 13' Žagarja. Njegovo remek delo The Infinity String, ki ga je mladenič v celoti ustvaril z Adventure Game Studiom, smo zapekli na natlačenko 168. Kar se tiče drkamoževstva, se je najbolje odrezal DS. Fini Hotel Dusk je nanj priletel dobesedno od nikoder, najbolj pa je navdušilo nadaljevanje sage o odvetnikovanju Phoenixa Wrighta. Ampak grrr – še malo, pa bodo Američani poslinili štirico, medtem ko v Evropi še

SLOVENSKI IN SVETOVNI TOP(OT) IGER

Da Slovenija v vsem letu proda toliko špilov kot najbolj zakoten tokijski dućan, v katerem sedi smrdljiv sumo borec, ki vsakega kupca merjaščevsko posili in sleherno kupko trešči na gobec, je znano dejstvo. In še pri tistih, ki se jih res veliko proda, je tako, ker so to a) zadeve, zaščitene s spletno kodo, brez katere ni mogoče igrati po internetu, b) igre, namenjene vsakdanjim nažigalcem, ki jih navadno dobijo v dar od mamic in tatijev. Hardcore znalci si itak vse skopirajo z neta, nakar jadikujejo, da so špili vse bolj zanič in prirejeni masovni publiki. Res čudno glede na to, da dotična založnike najbolj podpira?! Ostaja le upanje, da kapital odteka na tuje, v spletne štacune in na Ebay …



Skratka. Distributer Electronic Arts in Vivendija Colby pravi, da so lani najbolje potržili World of Warcraft: Burning Crusade za PC (dobrih dva tisoč kosov) in Need for Speed ProStreet na vseh sistemih, od PCja prek PS3 do PS2, katerega prodaja je znesla dvajset manj kot 2000 izvodov. Čez jurja so šli še FIFA 08, NFS Carbon, The Sims 2 Deluxe, The Sims 2 Seasons in World of Warcraft. Mariborski Videotop, kjer skrbijo za Activision, pa si je omastil zajčjo ustnico z večplatformskimi Call of Duty 4, katerega prodaja je znesla nad 3500 izvodov (klanovci so se izprsili za spletne šifre :)), Pro Evo 2008 (1850), TMNT (2000 – oglasno nerganje se je splačalo), Oblivion (1200), Virtua Tennis 3 (900) ter Assassin's Creed (700).

Kar se svetovnih podatkov za 2007. tiče, so ti kajpak dokaj razdrobljeni. Američani so pri tem kar ažurni, tudi Japonci, večen problem pa je Evropa, ki je zaradi svojega milijona ozemelj statistična mora. Letni podatki običajno pridejo februarja, koliko jim gre verjeti, je pa seveda druga stvar. Zaenkrat nam lahko kot orientacija rabijo lanske novembrske cifre. Po podatkih čezlužne merilniške organizacije NPD Group je bil tedaj močno na prvem mestu Call of Duty 4 za xbox 360 z milijonom in pol prodanih izvodov, če mu prištejemo še pol milijona za PS3, pa dobimo okrogla dva. Verzija za pece caplja daleč zadaj, klansko navdušenje gor ali dol. Sledijo Galaktični Mario z 1.123.070 izvodi, malce presenetljivo Assassin's Creed za xbox 360 s slabim milijonom in Guitar Hero 3 za PS2. Slednji se je na vseh platformah skupno po svetu že uspel zarediti v čez štiri milijone domov. Dobro se je odrezal tudi Mass Effect za novi iksboks s pol milijona. Ja, same konzole. PC je vegetiral, saj sta ekskluzivi Crysis in Unreal Tournament 3 doživeli ubožen izkupiček: Kriza 86.600 izvodov v osemnajstih dneh in UT3 z le in samo 34.000 v dvanajstih, kar je dobesedno pomilovanja vredno. Za polom slednjega gre del zaslug 'odličnemu' Midwayjevemu oglaševanju, ki je sile usmeril v decembrsko izdajo za PS3, ki je nanesla dobrih 110.000 izvodov (verzija za xbox 360 dospe sredi letošnjega leta), medtem ko je Crysis po vsej verjetnosti postal žrtev svojih 'naslednjegeneracijskih' strojnih zahtev. Druga razlaga je, da sta igri telebnili ravno na konec prodajne norije, ko so špilavci denarnico že zlorabili za ostale naslove. Tretja pa, da je levji delež pecejaških igralcev oboje besno spiratiziral.

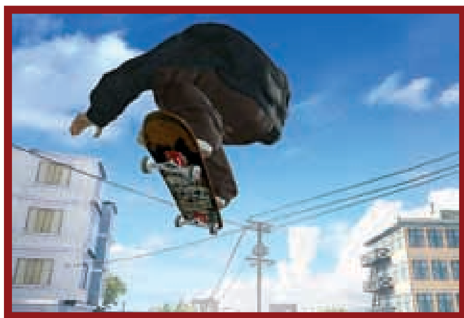
Vsekakor se gre bati, da je bilo leto 2007 eno zadnjih ali morda celo zadnje tako obilno s špili za PC, saj je ključnim založnikom vse bolj jasno, da cekin leži v xboxenu, PS3 in vseprisotnem wiiju. Črnogleda napoved tako pravi, da bodo računala kmalu (spet) deležna le kupov mmorpgjev, neodvisnic, flashevščin in nevisokoproračunskih avantur ter strategij, s kako milostno konverzijo od časa do časa. Kar bo posebej zabavno za stanje igrarskega duha v Sloveniji, kjer 90 % folka še vedno časti pece kot edino igralno mašino in noče odpreti oči. Cenite torej dvajurjevo plus sedem. Nemara se nam bo po njem vsem kolcalo.



vedno čakamo na izid tretjega dela, Trials and Tribulations. Bo treba udariti po mizi in se v en glas zadreti "Objection!"

Najboljše športščine

NBA 2K8, xbox 360 in PS3 (J173, 85)
NHL 08, xbox 360 in PS3 (J171, 85)
Mario Strikers Charged Football, wii (J167, 83)
FIFA 08, xbox 360 in PS3 (J171, 81)
Skate, xbox 360 in PS3 (J1171, 80)



Izbor najboljših športščin razkrije eno samo arkado, Mario Strikers, kar potrjuje skrbno varovano skrivnost, da je teže narediti dobro akcijado kot simulacijo. Tega se najbolj zaveda Konami, ki je s Pro Evom 2008 nadaljeval dobičkarsko pot v arkadnost in pri tem zdrsnil z radarja, ki lovi kvaliteto. Tako NHL 08 kot NBA 2K8 in FIFA 08 so nadaljevali preslikavanje resničnosti na zaslon in bili pri tem uspešni, ampak le v izvedenkah za xbox 360 in PS3, saj so one za računala ter stare konzole koščki žirafjega dreka. Največji darmar je pak storil Skate, ki je s svojo intuitivno, realistično nadzorno shemo prekinil tradicijo knofodreznih Tonyjev Hawkov in rolkanje odgnal v novo dimenzijo. Bravo za tole, EA!

Najboljše ploščade

Super Mario Galaxy, wii (J172, 91)
Super Paper Mario, wii (J170, 89)
Prince of Persia Classic, xbox 360 (J168, brez ocene)
Aquaria, PC (J174, brez ocene)
Sonic Rush Adventure, DS (J171, 84)

Ploščade kot zvrst sama zase resda skoraj ne obstajajo več, saj so njihovo bistvo, skakanje po ploščadih,



nasladno vsrkali drugi žanri na čelu z akcijskimi avanturami. A kljub temu jih zmeraj iz neke temne vreče uleti zadosti, da se obdržijo na površju, čeprav drži tudi, da pretežno po zaslugi Maria. Spet smo pri tem, da se nič ne spremeni – toda če gre to na rovaš takih diamantov, kakršen je Galaxy, je platformerski dan svizca skorajda dobrodošel.

Najboljše vihtenje pesti

Virtua Fighter 5 Online, xbox 360 (J174, 90)
Virtua Fighter 5, PS3 (J165, 86)
Tekken: Dark Resurrection, PS3 (J174, 84)
God Hand, PS2 (J166, 82)



Zlomljenih kosti, poškodb mišic, pojemanja energije glede na udarjena mesta in frpjskega treniranja pri bradatem senseiju, ki bi nam kuhal riž ter iztikal oči, v pretepačinah očitno še dolgo ne bomo ugledali. Smo pa bili končno deležni svilnato gladkega internetnega 3D fajtanja v obliki VF5 Online ter Tekkena DR, kar je večji preskok, kot se zdi na prvi pogled. Z upanjem tako zremo proti Tekkenu 6 in Soul Caliburju 4: klasika gor ali dol, vsaj Korejci nam bodo brez laga šteli rebra. Obešenjaška hodi-naprej mlativščina God Hand, ki se je zafrkavala iz odtrganega udovja, je bila smetana na luštnem fajterskem letu.

Najboljše miselnice

Crush, PSP (J168, 90)
Tower Bloxx, java (J163, 90)
Portal, PC, xbox 360 in PS3 (J172, 87)
Puzzle Quest, PC in xbox 360 (J172, 88)
Super Puzzle Fighter 2 Turbo HD Remix, xbox 360 in PS3 (J171, brez ocene)
Worms Open Warfare 2, PSP in DS (J171, 80)



Tudi miselnice so preskočile svoje okvire in se začele spajati z drugimi žanri. Crush je poročen s ploščado, zasvojljivi Puzzle Quest s frpjko, medtem ko je izjemni Portal prvoosebna strelj ... no, ugankarka. Poteza in privlačna izvedba sta zadeli v polno, saj so naštete vrhunskosti pritegnile še večji krog ljudi, kot bi ga sicer. To je zlasti očitno pri Durih, ki prostor in čas maličijo iz veleuspešnega paketa The Orange Box. Za učinkovit način distribucije so se izkazali spletni konzolni servisi tipa Live Arcade. Cene so tam zmerne, predvsem pa lahko biserčke v slogu Puzzle Questa in Super Puzzle Fighterja po netu nažigaš, dokler se ti sinapse ne zafecljajo v gordijske vozle. Za zabavo na poti sta poleg Crusha poskrbela telefonski Tower Bloxx z lucidno gradnjo stolpičev in fini Črvi v odprtem spopadu. Ti so poleg zajetne enoigralske kampanje prinesli tako želene internetne boje, juhej!

Najboljše klasične strelske arkade

Super Stardust HD, PS3 (J168, brez ocene)
Everyday Shooter, PS3 (J172, brez ocene)
Blast Factor, PS3 (J170, brez ocene)
Metal Slug Anthology, PS2, wii in PSP (J166, 84)
Geometry Wars: Retro Reloaded, PC (J166, brez ocene)
Mutant Storm Empire, xbox 360 (J172, brez ocene)

Ne samo, da so xbox 360, playstation 3 in wii lani krepko zlezli iz plenic – njihovi spletni servisi so se tako okrepili, da tvorijo eno bistvenih privlačnosti teh sistemov. Odgovorni pa so še za nekaj drugega: za oživitev skorajda podlegle zvrsti klasičnih streljank. Oživele so zlasti robotronske (= nadzor z dvema gobicama) vesoljščine alias shoot'em-upi, ki jih je na Live Arcade ter Playstation Networku zamrgolelo in med katerimi je nekaj sijočih biserčkov. Super Stardust HD je resnično mojstrovinica, pa tudi Everyday Shooter in Blast Factor ne zaostajata dosti. Smetano pobere PS3, kjer domuje dotična trojica, a pridružijo se tudi ostali sistemi, medtem ko letos na Live Arcade pride sublimna Ikaruga. Pinjau pinjau pinjauuu!



Najboljše arkade drugih sort

Peggle Deluxe, PC (J170, brez ocene)
Nucleus, PS3 (J172, brez ocene)
Guitar Hero 3, vse živo (J173, brez ocene)
WarioWare: Smooth Moves (J163, 89)
Bomberman Live, xbox 360 (J169, brez ocene)
Trauma Center: Second Opinion, wii (J170, 80)



Drugačne arkadice od strelskih so lani nepričakovano cvetele. Obilni izbor vas nemara preseneča, posebej ker to niso igre, ki bi bile pod žarometi kot kak Call of Duty 4. A verjemite, da je vsaka med njimi nekaj posebnega in vredna časa ter denarja. Zlasti se semkaj kvalificirata dokaj neznana, toda sublimna Peggle Deluxe in Nucleus, igri, v katerih se skriva groznobalno več, kot se dozdeva na prvi pogled.

17. januar
Ljubljana, Maribor in Koper

31. januar
Kranj



WILL SMITH

JAZ, LEGENDA

24. januar
Ljubljana, Maribor, Koper in Kranj







7. februar
Ljubljana, Maribor, Koper in Kranj







www.kolosej.si



KOLOSEJ



Novo leto, staro znanje, ki ga kot vedno deli prepolna Quattrova glava, tokrat že na robu živčnega zloma. Tako kot vaši profesorji.

Novega leta dan je za večino sveta prelomen dogodek. Tedaj vedno sprejemamo pomembne odločitve in če smo pridni, se jih teden ali dva celo držimo. No, Quattrov um je še za leto dni modrejši in se s podobnimi spremembami ne trudi pretirano, zato bo rubrika vozila po starih, dobro utečenih tirnicah. Če je nekaj dobro napeljano, ne potrebuje nujno sprememb!

Ali vsi praznujejo novo leto 1. januarja?

Prvi januar je začetek novega leta. Jasno. Ni dvoma. Takrat odvržemo skrbi, kupimo nespodobne količine hrane, alkoholne omame in pirotehnike ter si damo duška. Toda praznovanje Novega leta na prvi januar ni tako stara pogruntavščina, kot bi si mislili. Še več, imamo kulture, ki dandanes praznujejo svoje Novo leto na druge datume, nekatere celo večkrat na leto.

Prvi, ki so pričenjali novo leto z januarjem, so bili (kot ponavadi) Rimljani, ki so s tem začeli kakih dvesto let pred Kristusom. Zato je Cezar obdržal taisti datum, ko je uvedel julijanski koledar. Koledar je sicer veljal do 16. stoletja, toda datum novega leta je novokrščanska Evropa prestavila na Božič. V srednjem veku se je praznovanje Novega leta selilo po vsem koledarju, od Božiča na prvi pomladni dan in potem na veliko noč. Cerkev se je celo trmasto držala novega leta, ki se je pričelo na prvo adventno nedeljo (ta je približno mesec dni pred Božičem in še vedno velja za začetek cerkvenega leta). No, leta 1522 so Benečani za Novega leta dan znova razglasili 1. januar, dvajset let kasneje pa se jim je pridružila Nemčija in počasi ostale zahodnoevropske države. K temu trendu je leta 1582, ko so uvedli gregorijanski koledar, naposled pristopila rimskokatoliška cerkev – tako temeljito, da se moramo tega datuma spominjati še zdaj.



Skorajda ni dneva, ki ga ne bi kaka skupina ljudi razglasila za svoje Novo leto. Izjemno dober izgovor za odpiranje šampanjca vsako noč, bi rekel!

Gregorijanski koledar je vsekakor eden od temeljev zahodne civilizacije. Z njim so preskočili deset dni zaradi uskladitve koledarja z letnimi časi (v tisočletju in pol rabe julijanskega koledarja si je ta nabral kar teden dni zamude, nekaj pa so jih dodali še na zalogo, da bo novi sistem zdržal 4000 let), hkrati pa uzakonili 1. januar kot začetek novega leta. Predvsem zato, da bi lahko kristjani enotno praznovali veliko noč. Toda papež Gregor je naletel na dokajšnjo opozicijo, saj takratni protestanti in pravoslavci njegove bule niso hoteli sprejeti, češ, kaj jim bo pripadnik tuje cerkve vsiljeval posvetno stvar. Protestanti so kmalu klonili, medtem ko se pravoslavna cerkev še vedno otepa novega štetja; zanje je merodajen julijanski koledar, zato Božič praznujejo 6. januarja, Novo leto pa šest dni kasneje. Po letu 2100 bodo zaostajali za dodaten dan. No, tega starega štetja se držijo le še ruska, srbska, makedonska, gruzijska in jeruzalemska ortodoksna cerkev. Ostale so julijanski koledar popravile, da se datumi ujemajo z gregorijanskimi. Tudi posvetna oblast ni tako trda, zato so v vseh večinoma pravoslavnih državah že davno prešli na gregorijanski koledar. Med zadnjimi sta bila Rusija po oktobrski revoluciji in Turčija leta 1926. Sveže Novo leto so hoteli uvesti tudi francoski revolucionarji, na prvi jesenski dan, a je Napoleon 1805. pometel s to neumnostjo.

Druga zgodba so kulture, ki se pri svojih koledarjih zanašajo na Luno. Muslimani, katerih leto traja samo 354 dni, bodo tako letos Novo leto praznovali kar dvakrat. Prvič desetega januarja in drugič ravno na Silvestrovo. Kitajci so še bolj odpuljeni in računajo svoje novo leto nekako tako kot kristjani veliko noč, le da oni pričnó dva mlaja pred začetkom koledarske pomladi (velika noč je prva nedelja po prvi spomladanski polni luni). Zato se leto vsakič pričné nekje med 21. januarjem in 21. februarjem, čeprav vam bodo kičasti koledar v kineski restavraciji dali že decembra. V Iranu in kupu drugih držav, vključno z Albanijo, Novo leto takisto praznujejo na prvi pomladni dan (torej bodo Iranci letos praznovali kar trikrat!), v Indiji in okolici so si za novo leto izbrali 14. april, medtem ko določeni občudovalci Keltov in nove poganske vere kot Novo leto obrajtajo 1. november, dan po noči čarovnic. Nič, letos se splača biti musliman in upamo, da se bo kaka baklava znašla tudi pri nas.

Zakaj po Novem letu jemo za kosilo sarmo?

In smo še pri eni novoletni tradiciji. Sarma na Slovenskem ni značilna novoletna jed, zato pa je po prekrokani noči tolikanj bolj čislana kisla juha. Znano dejstvo je, da na novoletnih zabavah radi pregloboko pogledamo v kozarec, nakar se naslednji dan zbudimo z glavobolom in zmešnjavo v želodcu. Razloga za mačka sta dva: dehidracija in podrto ravnovesje elektrolitov. Že naši predniki so ugotovili, da topel, masten in nasiten obrok večinoma odžene neprijetne posledice, ki jih poznamo pod skupnim imenom maček vulgaris. Ampak zakaj? Preprosto. Maščoba v juhi obloži stene želodca, da niso tako razdražljive. Hkrati taista maščoba rabi kot vir energije utrujenemu telesu. Sol poskrbi za uravnavanje elektrolitskega ravnovesja, toplota pa, no, ogreje organizem. In kis? Ker je vsebina zakisana, želodcu ni treba proizvajati lastne kisline, ki bi ga še bolj vzdražila. Torej, sarma je balkanska ustreznica kisle juhe: kislo zelje, dokaj mastno mleto meso in povrhu dobra mera vitamina C. Takole na hitro bi rekel, da so naši balkanski prijatelji s svojo kulinarično mojstrovino zadeli še bolj v črno kot Slovenci s kislo juho, posebej ker obiranje svinjskih parkljev marsikomu ne diši. Dobro, najboljše zdravilo proti mačku je še vedno izogibanje alkoholu dan predtem, ampak hej, saj je Novo leto, mar ne?



Sarma, tradicionalna poslastica balkanske kuhinje, je fantastično zdravilo za težave, ki nastanejo pri čezmernem opajanju z etanol vsebujočimi tekočinami. Tista zgoraj levo, zavita v liste vinske trte, je še bolj kot Slovencem znana Grkom.



Vaš oblestvinčni kolumnist Sneti sporoča: "Izjemoma vas bom mesec dni pustil pri miru s svojimi razglabljanji. Preden stopimo v novo leto, zopet naphano s svežim zabavniškim softverom, si raje skupaj odpočijmo oči na sireni. Ta komaj čaka, da nam iz morja ženstveno prinese sipo, ki jo bomo cmokaje goltali ob nažiganju GTA4."

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

	IGRA:	OCENA:
01.	HALF-LIFE 2 EPISODE 2	91
02.	CALL OF DUTY 4	82
03.	WORLD OF WARCRAFT	--
04.	NFS PROSTREET	59
05.	SUPREME COMMANDER	92
06.	PRO EVO SOCCER 2008	75
07.	THE SIMS 2	90
08.	CRYSIS	91
09.	BIOSHOCK	90
10.	C&C TIBERIUM WARS	85

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA

- GTA 4
- STARCRAFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA

- Renata Pucko iz Turnišč (igra za xbox 360)
- David Svetec iz Kopra (igra ena za PC)

"Your face.
Your ass.
What's the difference?"
-Duke Nukem

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. NFS PROSTREET (PC)
02. CALL OF DUTY 4 (PC)
03. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
04. NFS PROSTREET (PS2)
05. CALL OF DUTY 4 (PS3)
06. NFS PROSTREET (PS3)
07. CRYSIS (PC)
08. FIFA 08 (PC)
09. NFS CARBON (PC)
10. PLATINUM KOMPLET (PSP)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Pljusk bele žogice

Da Sneti od mladih nog igra pretepačine, sekljaške akcijade in ksilofon, veste. Ne zavedate pa se, da se vsaj toliko časa ukvarja tudi s simulacijami golfa. Še dobro, sicer tu ne bi mogel izliti žolča črnega nad njihovim zdajšnjim stanjem.

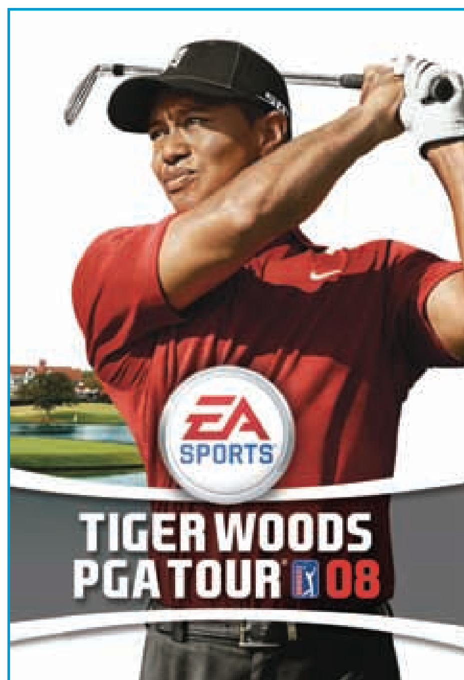


Electronic Arts je podjetje, ki ima sredi čela narisano tarčo za streljanje, z jajc pa mu visi napis "NABRCAJ ME S PNEVMATSKIM KLADIVOM". Jasno, saj jim je otročje lahko naprtiti krivdo za marsikaj, kar je narobe z industrijo iger. Njihova politika vsakoletnega obnavljanja starih uspešnic je morilsko ziheraška in ziheraško morilska, kmalu jim bo uspelo kravatarsko raztreščiti biserčke, kot sta The Sims ter SimCity, in še malo, pa bo vedno manj geekovski Will Wright začel nastopati na MTV. Tedaj bo sodni dan in vsi bomo pojedli svoje otroke.

Dobro, kriviti jih za čisto vse bi bilo nepravično. Navsezadnje med blatom, ki teče iz njihovih lastniških ali partnerskih studiev, vedno najdemo kako dragotinico a la Crysis. Prav tako so se pri nekaterih športščinah, kot sta FIFA in NHL za konzole aktualne generacije, potrudili in lani s simulacijsko odličnostjo dali v koš konkurenco, ki jo trdojedrni igričar od nekdaj bolj ceni, se pravi Konamijev Pro Evo in Take-Twojev NHL 2K. Njihovi glavni tekmeci, denimo Activision, pa itak niso dosti boljši, kvečjemu nasprotno. A kaj, ko drugod v EAjevem portfelju naletiš na pacarije, kakršni so Tigri Woodsi!

Sam na gori

Še pred tremi leti mi takega članka ne bi bilo treba pisati. Že res, da so Elektronske umetnosti profitirale zaradi povezave svoje serije iger z najbolj znanim sodobnim golfistom ter enim najbolj cenjenih športnikov, 32-letnim Eldickom Tigrom Woodsom. Tiger Woods PGA Tour, ki je na plečih starega EAjevega niza PGA Tour štartala leta 1998, se je morala najprej bosti s kupom tovrstnih špilov, ki je tedaj strašil po policah (Links, PGA Championshop, Front Page Sports Golf, Pro 18 World Tour Golf ...). Kmalu je opravila z vso količkaj resno konkurenco in se ustoličila kot edina prodorna predstavnica zvrsti. Vendar je to ni zazibalo v spanec. Nasprotno, napredovala je in računalniška Tiger Woods 2004 ter 2005 z odličnimi igrišči, življenjskostjo, lepoto in inovativnostjo še zdaj velja za golfščini na nivoju. 2004 je prinesla sistem TrueSwing, ki je s pomikom miške naprej in nazaj oponašal zamah s palico, ter opcijo GameFace za poustvaritev lastnega navideznega frisa v poligonski obliki. 2005 pa je vse skupaj lepše povezala in uživantsko izkušnjo izpilila. Malo jih je tedaj objokavalo pogin najresnejšega nasprotnika, Microsoftovega Linksa.



Osebno bi se mi zdelo bolj logično, da bi golfi izhajali na pomlad. Takrat se začne sezona igranja golfa in špil se ne bi gužval v božičnem plazu.

Ampak nekateri smo tedajci slutili, da bo imel Woods kmalu resno težavo. Jep – nobenega špila ni bilo, ki bi ga moral EA dohajati. Nobenega lovca, ki bi Tigru hotel odreti kožo. In ker se medtem ni pojavila alternativa, se je zgodilo: reč je postala samozadostna. Do te mere, da igra mini golf sama s sabo, z avtomatsko palico, elektronsko vodeno žogico, stezo brez ovir in Osenarco kot prenašalko gorjač vred. Z nikomer se ne prepucava v slogu zdaj-sem-na-vrhu-jazst-zdaj-ti kot takrat, ko gresta Retro in Yohan v Leipzig. Tu ni sistema Fife, ki bi presegla Pro Evo, ki bi nadmudril Fifo. Je samo Tiger, ki se je opazno postaral. Dajejo ga karies, osteoporoza, brljavost, driska in mehka cura, vse po spisku.

Računalniški mijav

Da to pogruntaš, ti ni treba biti veterinar, samo oči moraš imeti. Tiger Woods PGA Tour 08 za PC temelji na enakem grafičnem pogonu kot 07, 06, pa kot 2005 in sumim, da tudi 2004. Čeprav so mašine vmes krepko napredovale, ne ugledamo volumetrične trave, ki bi se pozibavala v vetru, crysisovskih dreves ali mokrotne vode. Kaj šele, da bi nas pretresli nikdar videno detajlni golfisti ali opazovalci, ki ne bi bili narejeni takrat, ko je bil Liverpool evropski prvak. Imamo pa lens flare, ki kuri skozi drevesne krošnje, in orjaški bloom. Z drugimi besedami, podoba je ostarela in neposodobljena, ločljivosti ranga 1600 gor ali dol. Isto leti na zvok, ki ga niso prenovili ne vem koliko časa že. Nasprotno, komentatorja sta vedno bolj redkobesedna, navijanje je tipsko, redko in komajda



Merilnik za sistem treh klikov je na desni. Prvi klik sproži odmero, drugi zapove moč, tretji pa smer udarca. Dobra izbira za tradicionaliste, tu pa so še 2-click in navpičen ali vodoraven TrueSwing.

interaktivno, muzike med igranjem ni (si ne bi mogli sposoditi Brahmsa?), ptičji ščebet je enak od pamtiveka. Ko so na vrsti umetnopametni nasprotniki, je treba stokrat žvajzniti ESC, da se odvrtijo vse ločene vmesne animacije njihovih ibung. Skratka, očitno je, da se s tem špilom aktivno ukvarja par vsega naveličanih ljudi, ki bi raje šli vest gobeline.

Da bi v teh okoliščinah fasali prelomen ali vsaj obnovljen fizikalni model, je utopično pričakovati. Žogica se na travo in veter že leta odziva identično, čeprav daleč od perfekcije. Odboji od površin bi morali biti bolj plastični in raznoliki, pristanki v pesku bolj razgibani, kotaljenja po površinah tudi. Jasno, igra je simulacija in ne arkada, tako da je fizika sama po sebi dobra. Kot večletni igralec Tigrov mimogrede padeš v past, ko jo sprejmeš kot nekaj samoumevno ultimativnega. Zlasti ob klasični navezi TrueSwinga in klika na dveh ali treh ključnih točkah ter možnosti igranja z miško, tipkovnico in/ali joypadom. Vendar bi bilo moč izboljšave vnesti na vsakem koraku. Med drugim v umetno pamet, ki je dejansko slabša oziroma bolj poskakujoča kot leta 2004.

Poudarek je tako spet in spet na novih načinih, ampak tu je inačica 08 najbolj švoh primerek serije od začetka tisočletja. Leta si želimo pravega direktorskega načina, kjer bi rihtali podmladek, moštvo oziroma podeželski klub, najemali kredite za urejanje zelenic in morilce za odstranjevanje okoljevarstvenikov ... Prav tako EA rotimo, da bi lahko po internetu igrali več od običajnih tekem in turnirjev. Je prišlo kaj takega? Nak. V letošnji 'zaplati za polno ceno', kar Tiger Woods v bistvu je, smo dobili krepko neizkoriščen merilnik samozavesti (confidence meter). Bolje kot naj bi igral na določeni luknji, večja naj bi bila tvoja samozavest, kar naj bi prispevalo k natančnejšemu pošiljanju žogice. Ampak naj me zlomek, če sem v praksi opazil deset posto izboljšanja ali poslabšanja. Nato je tu Tiger Challenge Trophy, kjer v satovju šesterokotnikov nelinearno opravljaš specifične izzive, s čimer si služiš cekin in izkušnje ter se bližaš Woodsu. Saj ne, da je nezanimivo, ampak naloge se začno hitro ponavljati in že v štartu niso ravno domišljijske. Meso sta tako turneja PGA in pokal FedEx; ta poteka po novem formatu, kar bo vzburilo 1,4 profesionalca, ki tole igrata. Stez je štirinajst, vse so povzete po resničnosti (tisti, ki smo se veselili zanimivosti fantazijskega Predatorja iz 2004, se lahko vnovič obrišemo pod nosom). Luknje so razporejene dobro do odlično, vendar stezam manjka igrivosti.

Ob omenjeni nalinijskosti, treningu in igri po meri, kjer se lahko sprehodiš skozi kupek dokaj klasičnih nastavitev (skins challenge in te reči) ter urediš lastne pogoje za enega do štiri igralce na enem peceju, je to



Če se vam zdi vse skupaj podobno Tigru 07, pa čak i TW2004, vam ni treba k okulistu. Stagnacija je očitna že na grafičnem področju, na igralnem pa sploh. Kot da golf ne potrebuje domišljije!



IgroFris je stara zadevščina. Zaradi neposodobljenega poligonskega in animacijskega pogona so liki videti lutkasti ter domala enaki kot leta poprej.

vse, kar se modusov tiče. Kar pomeni, da sta šla po gobe lanskoletni 'team tour', kjer si sestavljal moštvo, in 'rivals' iz 06. Zakaj je treba zmeraj nekaj dodati in hkrati nekaj odvzeti, vedo samo pogoltneži pri EA.

Konzolastični mrnjav

Prav, sem si rekel, bo na konzolah bolje. Najprej sem zapregel Tigra 08 za playstation 3 in xbox 360. Arkadnejša zasnova je takoj vidna, saj je špil manj nepopustljiva simulacija in bolj namenjen splošni publiki. Najbolj ti je to jasno, ko vidiš, da si je moč po novem predogledati, kako se bo žogica približala luknji pri puttingu. Nadalje je grafika bolj pisana in simpatična ter več je humorja, na primer čiča, ki se brezzobo priduša ob zgrešenem mahljaju, in Wayne Rooney, ki tiči med amaterskimi nasprotniki. Wayne – lol – Rooney. Načinov je miljavžent, čeprav levji delež zaseda kup mini iger in krajših izzivov za napredovanje golfista, nad katerimi bodo navdušeni predvsem tisti, ki si ne lastijo 07. Levji delež jih je namreč ponovljen. (Vsaj to, na PCju jih jemljejo proč ...) Izstopa Tiger Challenge, kjer so izzivi bolj kratkočasni kot na abaku, kar je pohvalno glede na to, komu je igra namenjena. Fizika je enaka kot prej, dočim je med šestnajstimi prizorišči nekaj novih in par starih. Zamahe je moč izvajati z analognima gobicama, so pa dodali še sistem treh klikov s PCja. To je dobro tudi zato, ker je zamahovanje z gobico postalo neprijetno občutljivo in že najmanjši odklon je dovolj, da ti žogica odfrči v neznano.

In evo, na tem mestu Tiger Woods 08 za PS3 in XB-360 pade v slične globine nezanimanja avtorjev kot verzija za računalo. Ne le, da tečno hoče natančnost, kar se ne sklada z njegovo arkadno naravo in kaže na brezidejnost ustvarjalcev. Je nedopustno hroščat in bi za pozitivno oceno potreboval ocenjevalca brez trohice kritičnosti, ki bi požrl kozje govno, če bi bilo digitalno. Nova pritiklina, ki iz fotografije tvojega frisa (obvezno jo mora narediti kamerica za konzolo!) naredi virtualni obraz, deluje v najboljšem primeru polovičarsko, v najslabšem sploh ne. Triklikovni sistem se ob pritisku na R3 na lepem noče več prikazati. Zagamane učne ure resno morijo z nepravično težavnostjo. Merilnik samozavesti na dogajanje vpliva toliko kot lanski sneg. Folk stoji preblizu in ti zastira pogled. Spletne tekme se nenehno prekinjajo, medtem ko se kovanje lastnih izzivov in dolpobiranje tujih, kar je še ena od frišnosti, izkaže za mučno. Velika večina teh doma narejenih preizkusov spretnosti je čisto trapastih, saj rulja nima nobenega smisla, kako narediti zanimiv, pravičen izziv. Lahko se ves dan prebijaš skozi smetje tipa 'užgi žogico 250 jardov' in ne najdeš enega zrna, kar je daleč od kvalitetne zabave.

Upanje tako leži v Tigru 08 za wii, saj je daljinec kot naročen za simuliranje udarca s palico. In res je ta Woods najbolj zabaven med vsemi sobnimi verzioni, saj je fizični občutek pri udrihu nadmočen, odmerjanje natančnosti pri tem pa solidno. Saj veste, kako je z golfom v Wii Sports – napihnite ga in dobite TW08. Modusov je obilo in stez tudi, tu sta Tiger Challenge in merilnik samozavesti. A po drugi strani ima ta spet za mišji falus vpliva, uvoza frisa ni in nalinijskega igranja takisto ne, špil pa je praktično enak kot TW07, ki je izšel pred borega pol leta. No, kljub temu je tole najboljši novi Tiger, čeprav je za to bolj kot EA zaslužen Nintendo, ki je prispeval wiijev igrator.



Tiger Challenge, ki ga simbolizira takale mreža šesterokotnikov, ni slaba pogrutavščina, sploh ker so izzivi bolj direktni oziroma krajši kot na računalniku.

Drkamožni oprask

Na kratko še o izvedenkah za PSP in DS. Nepresenetljivo je Tiger Woods 08 za playstation portable domala enak 07 in celo 06, le da je tudi semkaj vdelan (ne)slavni merilnik samozavesti, ki deluje ne. Hkrati so se trudili z absurdnimi mini igrami, ki se pokažejo, ko si v težavah, nakar moraš razpihavati listje ali si miriti srčni utrip. Te so resnično tako brez zveze, da bi raje špilal Catwoman.

Kaj pa verzija za DS? Dobro, grafika je zanikrna, toda udarjanje z vlečenjem peresca po zaslonu je vzdušno in natančno. Vdelan je celo nalinijski multiplayer in Tiger Challenge ne umanjka. Težava pa je v manku načinov in igrišč ter težavnem puttingu, ki zahteva neproporcionalno veliko vaje in pazljivosti, zlasti ker je fizika ustavljanja žogice na travi nenavadna. A kljub temu je tole posrečena golfščina za na pot.



Nekdo mora biti sirota jerica in med letošnjimi Tigri je to 08 za PSP. Komajda izrekljivo je, kako posiljeno butasta ideja so mini igre, s katerimi se rešuješ iz zosa.

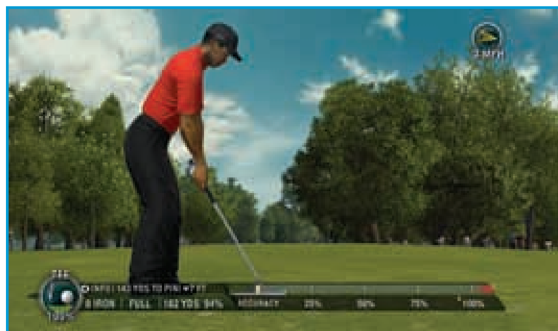


Dasiravno je grafično primitiven (čeprav spet ne toliko, kot bi od švohotnega DSa pričakovali), je Tiger 08 za Nintendovo piskajočo ročko dokaj solidna zadeva. Predvsem seveda po zaslugi odrejanja moči zamaha s penkalom.

Skupni grrrrr

Pozitivne misli o verzijah za wii in DS na stran, serija Tiger Woods se je v nekaj letih izrodila v postano mlakužo, ki lovi lastni rep in je že zdavnaj pozabila na inovacije ter prodornost. Saj ne, da se igra slabo, vendar je tako prekleto samozadostna in na mestu stopicajoča, da te mora pogreti. Še večja težava pa je, da gre za edino golfščino najvišjega razreda, zaradi katere stagnira vsa zvrst. EA sicer res niso krivi za vse, kar je s to industrijo narobe – so pa odgovorni za zaton nekdaj brsteče zvrsti simulacij golfa. Naj se jim čim prej zgodi nov Links!

Tiger Woods 08 za PC: **58**
Tiger W. 08 za PS3 / XB360: **68**
Tiger Woods 08 za wii: **74**
Tiger Woods 08 za PSP: **40**
Tiger Woods 08 za DS: **71**



Že smo pri Tigru za playstation 3 in xbox 360. Grafika je malo bolj živahna, a pozabite na kako jemanje sape.



Čeprav si predogled puttinga privoščiš le enkrat na luknjo, je dotični zaslužen za to, da je ta operacija lažja kot kdajkoli.

PLANTRONICS





Darilo!

Multimedijske slušalke Plantronics Audio™ 350

Velike oblazinjene stereo slušalke. Lahke in udobne, tudi po več urah nošenja. Mikrofon z omejevanjem šuma. Nastavitev glasnosti na kablu. Deluje z vsemi zvočnimi karticami. Garancija 2 leti. Darilo: PC igra Italian Championships.

32,99 € 7.906 SIT

RAZER



Gaming laserska miška Razer Lachesis

Vrhunska laserska žična miška za gamerje. Laserski senzor z ločljivostjo 4000 dpi (tehnologija Razer Precision™). 1000 Hz Ultrapolling™ z odzivnim časom 1 ms. Pospeški od 60 do 100" na sekundo. 32 KB vgrajenega pomnilnika. 7 nastavljivih in ultra hitrih odzivnih gumbov, ki so prevlečeni s posebnim materialom, ki preprečuje drsenje prstov. Realna, variabilno nastavljiva občutljivost v stopnjah po 125 dpi. 16-bitni pretok podatkov. Tehnologija Always-On™. Priloženi gonilniki On-the-Fly Sensitivity™.

79,99 € 19.169 SIT





5000:1

2 ms

22" široki LCD zaslon LG L226WTQ

Ločljivost 1680x1050. Odzivni čas 2 ms, dinamični kontrast 5000:1. DVI-D (HDCP), D-Sub priključek. Garancija 3 leta.

309,90 € 74.264 SIT

PC DVD-ROM

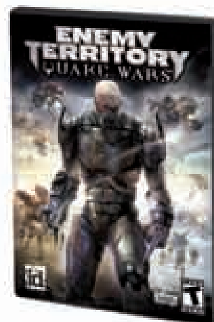


PC igre

Crysis; Half-Life 2: Orange box; Need for Speed: Pro Street

39,99 € 9.583 SIT

PC DVD-ROM



PC igra

Quake Wars: Enemy Territory

44,99 € 10.781 SIT

MSG W

Core2 Duo 2,33 GHz

500 GB hdd

2 GB ram

Računalnik MSG Gamer n5035

Procesor Intel Core2 Duo E6550 2,33 GHz, pomnilnik 2 GB DDR2 667 MHz, trdi disk 500 GB sata2, 16 MB cache, DL DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica Asus PCIe EN8800GT 512 MB, GigaLAN, čitalec pomnilniških kartic. Ohišje MSI Zeus, napajalnik 400 W. Garancija 2 leti.

799,00 € 191.472 SIT





BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI









The Golden Compass

Knjižna serija Njegova temna tvar je daleč od lahkotne povesti in širjave njenih vesolij solidno ujame tudi film. Zato je še bolj boleče, da igra kljub ambicioznosti konča kot žalosten zmazek. Zgodbena nit je povsem razcefrana, podana s čvekom, filmskimi izsečki in animacijami nihajoče kvalitete, kar da vtis nespretno pokrpane odeje. Nacimprali so nekakšno mešanico med bukvo in pelikulo, ki še osnovnih dejstev ne predstavi dobro, kamoli, da bi ujela vsaj delec globine. V tej čobodri bodo neuki povsem izgubljeni. V drobno uteho sta glasova Dakote Blue Richards in Freddieja Highmora, ki sta nastop v igri fasala v paketu s filmsko pogodbo.



Čeprav podoba ni vrhunska, so prizorišča ob odlični orkestralni glasbi dokaj vzdušna. Izstopajoče predmete, tu jabolko, se zaradi alethiometra vedno splača pobliže pogledati.



Medved je proti okretni čarovnici izrazito neroden. Preveč všeč mi ni bil niti v boju s Tatari, kajti človek pač ne potrebuje sedemnajstih udarcev s šapo, da izpusti dušo.

Prvi stik s špilom je snežna predstopnja, kjer dobiš v roke junakinjo Lyro, ki jezdi severnega medveda loreka. Po spoznavanju z mlatilno-skakalno nadzorno shemo te Kompast vrže nazaj v času, tako da začneš uganjati norčije po strehah Oxforda. Sledijo mestni blišč, cigótska ladja, spet mrzli sever in Postaja, pa medvedji dvoboj ter ostale ključnosti iz filma. Lyra ima ves čas ob strani dæmona Pantalaimona, ki ji pomaga s spreminjanjem oblike. Pretežno je hermelin, ki prečesava okolico in opozarja na ključne točke, plus pomaga loviti ravnotežje na ozkih brveh. Preobrazi se lahko še v mačka, lenivca in orla. Muc zna plezati in se hitro kotaliti, lenivec se izproži kot bič in dekliča odgunca čez brezna, medtem ko ptič omogoči jadranje po zraku. Raba posebnih sposobnosti je redna in tudi sicer je venomer čutiti, da so imeli avtorji velike načrte. Na jedro akcijske pustolovščine so navesili čuda dodatkov, ki jih od licenčnih zanikrnosti nismo vajeni. Lyra recimo precej klepeče z drugimi liki in laže, da se kadi. Pretentavanje je oblečeno v preproste mini igre, kjer loviš zelene krogle, se izogibaš rdečim in podobno. Uspešnost pri teh izzivčkih odloči, koliko bo punca prepričljiva. Če ni, izgublja korajžo in mora od začetka. Zamisel je dobra, vendar so minice zaradi bednega nadzora tako zoprne, da brez pomagal ne gre. To so kolački, olja in zeli, na katere naletiš med skakljanjem po stopnjah, omogočijo pa omilitev časovne omejitve, znižano težavnost in podobno.

Podigra z alethiometrom je na srečo boljša. Ko želiš resnicomeru zastaviti vprašanje, moraš kazalce nastaviti na pravilne tri simbole in nato z mišjo umirjati dolgo iglo, ko potuje od znaka do znaka. Za pravilno izbiro sličic je treba imeti ves čas ostro oko in opazovati predmete, da se razkrijejo njih skriti pomeni. Če enega ali dva zgrešiš, je krak teže obvladovati in Lyrina koncentracija hitro pade. Luštno, čeprav je nepraktično, da se med postopkom uganjene asociacije ne vpišejo v zvezek, tako kot se najdene.

Kljub jezičnim in jasnovidnim spretnostim se včasih ni mogoče izogniti fizičnemu obračunavanju. Stepejo se tudi dæmoni, mikastenje pa se odvija v obliki animiranih sekvenc s pritiskanjem smernih tipk. Stopnje z lorekom so drugačne, saj imaš tam nad sicer bornim naborom udarcev bolj neposreden nadzor. To je navsezadnje nujno, ker medved pretežno lomi lobanje in se spoprijema z zateženimi šefi, kot sta električni tank in coprniška načelnica. Ko ima na hrbtu Lyro, lahko deklica razjaha in gre raziskovat votline, iz katerih mu nosi zdravilni krímah.

A kakorkoli so se jih ustvarjalci trudili popestriti, so nivoji še vedno dolgi in duhamorni. Nadaljevalne točke so razpostavljene skopo in pot, po kateri moraš iti, je natančno določena. Prav tako je zelo nemotivirajoče, da je okrog razmetanih kup zabojev, povzpeti pa se je mogoče le na nekatere. Čeprav v skritih kotičkih ždi nemalo dobrot, raziskovalni duh zaradi slabega načrtovanja in nevidnih zidov ne zaživi. Nadzor je nenatančen in kamere ni moč prosto obračati, kar naredi ocenjevanje razdalj domala nemogoče. Zato je rokovanje z lenivcem še posebej sitno. Za oprijem na oddaljeno prečko ga mora pupa namreč sprožiti sredi skoka in če ne ujame pravega trenutka, nemilo zgrmi v prepad. Ne enkrat, stokrat. Špil se na ta način vleče več kot petnajst ur in dlje kot sediš pred njim, manj ti je jasno, kje so imeli stvaritelji pamet. Mar bi naredili nekaj pol krajšega in bolj pokuhali izbrane sestavine, kajti tak mrzel smrkelj ne more biti v veselje nikomur.

***Navi** je po potovanju na sever hudo potrebna vročega čaja in oskrbe ozeblin.*

41 **trudili so se, da bi naredili zanimivo igro ... ✔ ... a so skoraj vse domislice zašuštrali ✖ razčetverjena zgodba ✖ konca ni in ni ✖**

Shiny Entertainment / Sega



Sobne konzole in PSP so fasale enako verzijo igre kot računala. Na DSju životari zamorjena, s strani gledana ploščada.



Rokoborba je mešanica narekovanega stiskanja gumbov in preproste pretepačine z nizkimi, srednjimi in visokimi udarci.

Juiced 2: Hot Import Nights

Hot Import Nights ni izmišljena besedna zveza, marveč gre za uveljavljeno blagovno znamko čezlužnih avtomobilistično-predelovalskih prireditev. Šov, ki od spomladi do jeseni potuje po različnih ameriških velemestih, je paša za oči, saj se na njem poleg znamenitih kozmetičnih in frizerskih delavnic pokažejo vsi lokalni spedenani avtomobili plus tisoč parov silikonskih joškaric. Nekakšen E3 (iz najboljših let) na temo Hitrih in drznih. Na to prepoznavnost se zdaj šlepa nadaljevanje 'urbane' dirkačine Juiced, vendar ta naveza izdelek prodaja le v ZDA. Tukaj nas podnaslov namreč ne more odvrniti od splošne povprečnosti igre.

Tunninga in lepotičenja civilnih avtov smo po EAjevi zaslugi dodobra naveličani in razvijalci bi morali biti čudodelci, da bi storili revolucijo. Juiced 2 pravzaprav ne želi kakorkoli posodobiti pristopa, marveč se celo vrača nazaj, konkretno na nivo Undergrounda. Resda ne vsebuje svobodnega mestnega šofiranja, prometa in policajev ter je zaradi organiziranih tekem bliže ProStreetu, ampak celosten občutek je dosti bolj 'undergroundovski'. K temu v veliki meri doprinese popolna arkadnost, celo jako pretirana. Pritisneš desno puščico in dirkalnik hipno kot na tiru zavije desno. Poškodbe nimajo nobene vloge, drsenje skozi ovinke polni nitro, zmogljivosti štirikolesnikov so predstavljene kar z odstotki, norimo po pravljičnih deteljičnih vijugah okoli Eifflovega stolpa, sydneyske opere, rimskega Koloseja ... Pobiranje raket in spuščanje olja sta le korak stran.

Štirikolesniki seveda niso domišljijski in jih je, reci piši, nekaj več kot devetdeset. Segajo od mestnih jajčk prek japanskih dirkačev do mišičnjakov in dveh ali treh superšportnikov. Spisek je že viden in ni nič posebnega, tudi zato, ker je Evropa švoh zastopana. Rešuje jo koenigsegg CCX, dočim so audi TT, BMW M3, citroen C2, fiat coupe, seat leon, hrošč in golf precej nenavdušujoč nabor. Nič lambotov, ferrarijev, porschejev, mercedesov ali celo veyrona. No, resnici na ljubo pridejo zaradi skrajno enostavnega načina vožnje in odsotnosti kakršnihkoli merodajnih avtomobilističnih podatkov licence manj do izraza kot recimo v Test Drive Unlimited. Vse se vozi enako, riž, mišica ali nemec. Pravljično okiten skyline z zmogljivostnim faktorjem 64,8 se zaradi nadnaravne odzivnosti itak bolj spogleduje z batmobilom kot s čimerkoli resnično cestnim. Opremljanje je srednja žalost: mašine in hendling imata kar ligaške kite, plastika ter karbon pa sta proti Carbonovemu in ProStreetovemu 'autosculptu' arhaična. Za nameček ni ne neonk, ne spinerjev, ne jošk!

V grobem sta udejstvovalna načina dva, drift in kdo-bo-prej. Začuda ni šprinta na četrt milje, s čimer so stvaritelji tiho priznali nadmoč 'draga' v NFS, je pa dobršen poudarek na tekmovanjih v drsenju. Ta sedaj vključujejo oddriftanje proge v eni sami potezi, dirke, v katerih moraš šrekirati za točke ter obenem prvi zapeljati skozi cilj, in še par drugih podizvedb. Za napredovanje skozi lige je treba uspešno premagovati raznotere izzive, na primer tako ali drugačno zmagovanje, premagovanje določenih dirkačev, dobro stavljenje, pridobitev milijona zdrsevalnih točk brez enega samega zaleta, šestsekunden skok, doseg hitrosti 200 milj na uro, dirke za 'pink slip' (poraženec puši avto) ... Za večjo domiselnost so avtorji navrgli še vrsto samihsebinamenskih elementov, kakršni so voznikova DNK – sistem beleženja dosežkov in stila vožnje, novačenje najemnikov za skupinske dirke, stvaritev frisa in stasa ter psihični pritisk sotekmovalcev (glej sliko za razlago), površno skopiran iz dirkačin SCAR in Evolution GT. A pri tej težnji po poglobljevanju izkušnje so se prekmalu ustavili. Če bi denimo od obeh omenjenih naslovov povzeli izkustveno izgradnjo lika po vzoru frpjk, bi to lepo zaokrožilo in osmislilo naštete sestavne dele. Tako pa Juiced 2 ostane brezvezna lučkasta arkada, ki na kratek rok (recimo v obliki dema) dogaja ljubiteljem poenostavljenega šofiranja, dočim kake daljše privlačnosti ne poseduje. Blaznega zanosa za boljšimi avtomobili zaradi njihove slabe predstavitve ni in za nameček postanejo kasnejše lige prav sitne. Biti prvi na cilju načeloma ni težava, pa tudi ponavljanje klasičnih dirk je v zvrsti nekaj samoumevnega. Odvrača pa velikokratno reštartanje disciplin, pri katerih se ne smeš ograje niti dotakniti ali moraš v enem driftu odvoziti pet krogov.

Večigralstvo je važna postavka igre in obsega vse samotarske načine. Dobro je pač toliko, kot je dobro vsako dirkaško množično prerivanje, vendar to ne more biti razlog za nakup. Multiplayer kot pretežno celotno udinjanje razen driftanja je v Need for Speedih konec koncev še vedno boljše. Juiced 2, kakor bi ga želel pohvaliti in izpostaviti EAju v brk, je žal slabši izdelek.



Tako imenovano strašenje nasprotnika – črto nad vozilom, ki se polni, ko mu dihamo za ovratnik, in ki v končni fazi pomeni izlet ali zalet – je prvi predstavil italijanski Squadra Corse Alfa Romeo. Tukaj je to izvedeno na pol, saj smo sami imuni na zasledovalce, celo v večigralstvu (v omenjenem špilu se nam je zameglil pogled).



Driftanje je resda boljše od NFSjevega, vendar s tem ne mislim večjega realizma, ta je kvečjemu nižji. Zabaven je bolj.



Da je zmagovanje lažje, poskrbi neizklopljivi kečap. To pomeni, da nam sotekmovalci nikoli ne morejo pobegniti, prav tako nas tudi hitro dohitijo. Predstavljajte si nevidno elastiko, ki povezuje avtomobile ...

Kljub trem kanistrom smejalnega plina v prtljažniku rudniškega vozička, ki spominja na lancerja EVO X, se LordFebo med vožnjo niti smehlja ne.

55

driftanje je boljše kot v konkurenci ✔ celokupna povprečnost ✖ pretirana arkadnost ✖ neizkoriščen potencial okoli večje osebnosti ✖ pod kožico nič novega ✖

THQ



NFS ProStreet postreže s konkretnimi vrednostmi moči, navora in pospeškov. Tu tega ni sploh.



Bee Movie Game



● Rumeno puhtenje označuje cvetke, ki prekipevajo od peloda. Prenašaš ga na uvele revice, kar je prav zadovoljujoče.



● Sladex je kaotičen preplet podvozov in nadvozov. Da izgubljanja ni preveč, so po cestišču namalane barvite oznake.

Licenčne igre, ki capljajo za kinematografskim stampedom animirank, so navadno piškave, povoha nevredne ploščade. A čeprav Bee Movie Game sprva naredi tak vtis, se kmalu izkaže za precej naprednejšo peskovniščino v malem. Tekanje po panju je naphano z vozakanjem, mini igrami, obilico hitrostno-spretnostnega mlatenja po knofih in ščepcem pustovoljenja. Človečnjadi nad deset let bo sicer nudil premalo izziva, a spodobnih špilov za deco ne mrgoli in tale čebeloidni odvrtek je vsekakor prijetno presenečenje.

Zgodba računa na to, da je igralec risanko že posrkal. Podana je skozi televizijsko oddajo, v kateri Barry govori o svojih preteklih prigodah in jih obogati z zakulisnostmi. Poleg frčanja na teniški žogici in mečevanja s skladiščnikom se tako še tihotapiš po restavraciji in težiš znanstvenikom v obratu za kemično maličenje medu. Dosti je tudi prebijanja skozi plohe, kjer moraš paziti, da te ne sklatijo mastne dežne kaplje. Pomagaš si z vklopom čebeljega vida, ki padajočo vodo upočasni ali osvetli mogoča zavetja. Smukati se je treba med nadstreški, pokritimi koši za smeti in celo hodečimi ljudmi z dežniki. Tu te dvonožci na srečo ne opazijo, saj se večino časa obnašajo kot panični masakratorji, ki se jih je treba znebiti. Recimo tako, da se jim parkiraš pred nos in brenčiš sem ter tja, dokler ne ponorijo in si zavdajo s slepim mahanjem. Udarcem se ogibaš s pritiskanjem gumbov, za kar se navodila prikazujejo na zaslonu. Podobne so sekvence, kjer švigaš med ponorelim prometom. Se pa te zdijo nekam nesmiselne, saj je Barry vendar droben žužek in bi mogel elegantno odfrčati čez strehe, ne da se gre nindžo in skače pod kolesa. Za dodatne točke po nivojih oprašuješ cvetlice ali zbiraš svetleče koščke satja. Pretopiti jih je moč v novo garderobo, avtomobile in igričke v salonu z igralnimi avtomati. Tu gre za izsušene izpeljanke Space Invaderjev in podobnih upokojenk, ki so kljub večigralstvu izrazito nevzburljive. Med štorijalnimi stopnjami se vračaš v panj, kjer se za odklep novih poglavij udinjaš na številnih kioskih s službami. Ulnjak je s tremi področji preobsežen za brušenje pet, zato lahko ustavljaš mimovozeče avtomobile in se odpelješ v zeleno sosesko. Denarce služiš z odbiranjem zažganih koščkov strdi, tlako v mehanični delavnici, dirkanjem, furanjem taksija, podmazovanjem ovinkov z raztresenimi picami in podobnim. Služb sicer ni malo, a zlasti proti koncu postanejo kar duhamorne, ker težavnost nadomestijo z dolgoveznostjo. Skoraj desetminutno brkljanje po avtomobilskih motorjih, kjer nenehno mlatiš isto mineštro z udarjanjem po določenih tipkah, pač ni žur. Tudi šofiranje je dokaj osnovno in vozilo se rado zatakne v kak nesrečen kot, tako kot bi taksističnim nalogam koristil uporabnejši zemljevid. Res pa je, da za uzrtje zaključne sekvence ni treba počistiti vseh nalog. Kjer bi se drug risančni odvrtek zadovoljil samo s tovrstnim prodjem, ga Čebelja igra spretno vklopi v širše dogajanje. Rezultat sploh ne izpade slabo.



● Zbiranja dokaznih fotk je veliko. Brenčač tu zalezuje rejenega odvetnika, ki ima za bregom več kot le medeno pravdo.



● Področje, namenjeno vzbujanju histerije, nakazuje zeleni šestkotnik. Ko človeček naposled popeni, jo je nujno hitro podurhati.

Tekanje od šihta do šihta občasno prekinejo pozivi k orožju, ko je treba panj braniti pred floto lačnih os. Te niso resnejša ovira in jih ob samodejnem jemanju na muho ni težko sklatiti. Glede nadzora je plošček superioren tipkovnici in miši, kajti s slednjo je trirazsežno usmerjanje letenja preveč nestabilno in ritajoče. Osredotočanje na pomembne objekte je zlata vredno in močno olajša manevriranje po zraku, pritiskanje stikal ter nabiranje medičine.

Zelo kul je, da so k sodelovanju povabili izvirne govorce z Jerryjem Seinfeldom na čelu. Vzdušje nadgradijo tudi številne ozadne podrobnosti. Čebele hodijo po vsakodnevnih opravkih, delajo prometne zamaške in te strastno nadirajo, ko med divjo vožnjo po pločniku podiraš kandelabre. Če si trot in lenariš, te vseprisotni glas iz zvočnikov priganja k marljivosti, tako da se res počutiš kot del vrvečega panja. S prikupnim videzom, dobrohotnim shranjevanjem in živahnostjo je špil res pisan na kožo mulčadi, ki bo v njem našla več kot deset ur čisto solidne zabave.

Navi neprizadeto žveči kos satovja, čeprav okoliške čebele grozijo z referendumom.

70 razgibana peskovniška zasnova ✔ razširjena zgodba ✔ otrokom bo dogajala ✔ okornost ✖ ponavljanje ✖

Beenox / Activision

BlackSite: Area 51

So igre, pri katerih se opisovalski posel ne zdi kot 'prava' služba. Igraš jih z največjim veseljem, stalno te presenečajo z odličnim dizajnom in izvirnimi domislicami, izpiljene so ter zabavne. Ko pišeš o njih, pri tem nadvse uživaš in upravičeno se lahko imaš za privilegiranega.

Prvoosebna streljanka BlackSite tako ne spada mednje, da kar skeli. Reč je narejena za zabite ameriške najstnike, ki tripajo na Busheve marince in jim sok grenivke brizga iz vsake orifike, kakor hitro zaslišijo besen pinjau. Slabi fantje v tem primeru niso Iračani, čeprav se igra otvori na Bližnjem vzhodu (hej, od tam prihaja vse zlo!), temveč alieni, ki se zaredijo v razvpitem Območju 51 v zvezni državi Nevada ter pretijo, da bodo zavzeli Zemljo. Naš nemi soldat, ki se vrne iz dežele arabske, s kameradi tako pade v invazijo, ki je ni moč zajeziti drugače kot s premočrtnim napredovanjem in divjim trosenjem svinca. Ratatata, ratatata in znova ratatata, s premori za vožnjo džipa (s katerega dela ratatata), temeljno poveljevanje navadno dvema sotrpinoma, ki gresta po pritisku na tipko na določeno lokacijo (in tam delata ratatata), ter sedenje za nepremičnimi mitraljezi (uganili ste, ratatata). Nič kaj drugače kot v stari streljačini na tirnicah Area 51, izdelku baže Time Crisis, kjer si na avtomatu vihtel plastično pištolo ter jo je Midway zdaj oživil. Le da se tu prosto premikaš. Napredek, ha!



● Alieni imajo velike grebene, tentaklaste okončine in sikajoče glasilke. Nivo prežvečenosti je malodane epski.



● Manka kakovosti nikakor ne nadomestijo tale kreatura, Havok, 'skrivnosti' in kilav sistem dajanja morale kolegom skozi headshote.

Ampak BlackSite ni slab špil zato, ker bi se omejeval na golo pokanje. Če je kakovostno narejena, je lahko tovrstna igra jako fina, kot dokazujeta Halo in Serious Sam. Problem je v tem, da je celo ta njegova najbolj osnovna mehanika slabo izvedena. Zaradi strahu, da bodo lobanje omenjenih ameriških najstnikov implodirale od napora, ko bi morale z muho slediti sem in tja begajočim sovražnikom, imajo nasprotniki tri načine ogrožanja. 1) Stojijo nekje daleč in nažigajo; popokaš jih tako, da jih vzameš na muho in vanje izprazniš nabojnik. 2) Skripta jih popelje v najbližji zaklon, nakar ne vedo, kaj bi sami s sabo, tako da jih napadeš z boka in jih preluknjaš kot vedro. 3) Navalijo nate kot mutci na telefon. O umetni pameti torej ne bi, osnovni prijem v slogu pokaj – skrij se, da dobiš nazaj energijo – pokaj deluje skozi vso kampanjo, ki itak traja le kakih sedem ur, nabor sovražnikov pa je eden revnejših v streljankah. In eden najbolj neizvirnih. Nadlegujejo te maskirani soldatje, več kot očitno skopirani iz Half-Life, večočesni mutanti, pobrani iz Resistance, najbolj klišejski mogoči žužkasti alieni ... Še dobro, da je tu kovinsko-biološka spaka s kanonom na križu, ki po smrti včasih razpolovljena in razpizdena pajkasto odpeketa proti tebi. Sploh pa neposredne vplive klasik zvrsti (drugače rečeno, zločinske kraje iz njih) videvaš na slehernem koraku. Merjenje čez 'iron sight' je direkt iz Call of Duty, furanje z džipom iz Hala, nesmrtnost kolegov iz GoW, kup prizorišč in prijemov iz Half-Life 2. Grdo.

Primitivnost se tu ne konča. Z bornimi, neumnimi šefi vred tolovaji podležejo hitro in po zaslugi golega praznenja cevi, za katerega je treba minimim spretnosti. Pade, kamor pač pade, in če znaš strafati, si zmagal. Gnjusi niso opremljeni s poškodbenim modelom, tako da do pogina skoraj ne regairajo na strele, nakar se v hecni, raztrgani animaciji zapretiravano vržejo v prostor in trzajoč izdihnejo. Roko na srce, nekaj bojev je adrenalinskih in solidno udejanjenih, vendar so kakorkoli markantni spopadi vse preveč narazen. Ob tem ni na spregled nobene količkaj napredne mehanike, kot sta tičanje v zaklonu iz Gears of War in previjanje časa iz TimeShifta. Pikro naj sesujem še neizdaten seznam omejenih in totalno klasičnih orožij (pištola, strojnica, šrotarca, bazuka, nakar je počasi konec), kjer je prav isti drek, ali gre za zemeljska ali izvezemeljska, in mrtvo grafiko, ki Unreal Engine 3 izmaliči na podoben način kot Hour of Victory. Kamen spotike pa je tudi okoren, visokemu pingu podvržen multiplayer kartah za deseterico ter z ništrcem sodelujočih, ki se mu oni iz CoD4 smeji v fris. Njegova svetla točka je nalinijski co-op za dva, a srečno pri iskanju soigralcev!

Edino, kar vleče naprej, je tako zgodba, ki se v vmesnih sekvencah, narejenih s srčkom, spušča v xfiletovske kaprice s skrivnimi vladnimi eksperimenti ter ji uspe pripraviti nekaj obratov. Pa spremljevalca mestoma presenetita z dobršno mero podpore. A velikovečinoma je BlackSite duhamoren mimohod rutinskih spopadov z neumnimi, šibkimi, prežvečenimi sovražniki ter glupo postavljenimi nadaljevalnimi točkami. Ja, takimi, ki te silijo, da po smrti, do katere navadno pride zaradi neprijetnih svinjskih presenečenj, spet opravljaš dosti že storjenega. Z izdelki, kot je Area 51, je opisovalčeva služba vse prej kot prijetna.

Sneti je imel v šoli najraje biologijo, ker je lahko seciral. Zdaj to dela z rešetali.

38

zgodba še nekako vleče ✔ par dobrih spopadov ✔ težave celo z osnovnim nažiganjem ✖ prežvečenost ✖ zoprno razpostavljene nadaljevalne točke ✖ okorna izvedba ✖ kratkost ✖

Midway



● Glavni dizajner Harvey Smith je povedal, da je bil ta projekt že dolgo obsojen na propad, da skoraj ni bilo časa za testiranje in da je šla igra iz faze alfa naravnost na police. Praznina in neumnost to še kako potrjujeta.

Universe at War: Earth Asaault



Nobenega dvoma ni, da postajajo realnočasovne strategije vse bolj kompleksne. Razvoj gre v tako smer, da se ljubitelj dotičnih začenja počutiti kot garaški žongler v ruskem cirkusu, saj mora naenkrat paziti na sto stvari. Besni klikot je posledica silnega upravljanja z drobnarijami, 'mikromenedžmenta', na katerega je namignil že Warcraft 3, dokončno pa se je utelesil v Company of Heroes in Supreme Commanderju. Dotična izdelka so gotovo financirale skrivne lože zlobno hehetajočih se ortopedov in kiropraktikov, ki računajo na šejkovski dobiček od montiranja opornic ter mazanja žavb. Le nekaj tednov orenk igranja SupComa in CoH je namreč potrebnega, da je tvoja dlan nared za odpad, saj nima miru niti za sekundo, zaradi česar ti lahko skozi karpalni tunel kmalu zapelje tramvaj. Grupi Petroglyph, sestavljeni iz mnogih bivših članov Westwooda, velja načeloma nagniti klobuk, da se niso dali kupiti dohtarskim ložam. Universe at War ne mara za nove fante na bloku, temveč upošteva žanrske zapovedi, kot so bile napisane včeraj. Drugače rečeno, je staromoden RTS, ki se v marsičem opira na svojega predhodnika, Star Wars: Empire at War (J152, 70), ta pa je obilno kopiral iz Command & Conquerja. A medtem ko je slednji zlasti s Tiberium Wars napredoval v relativno zamotano akcijsko realnočasovko s številnimi modernimi elementi, Universe at War samozadovoljno biva v časovni zanki. Ne pozna izkušenj. Ne omogoča razpostavljanja v formacije. Ne šmirgla skrivanja v stavbe. Minimalno se zanima za vpliv terena. Pozna le najbolj osnovna povelja enotam, med katerimi je attack move, ni pa stand ground. S čistega strateškega vidika ostane na ravni Empire at War, nekako se poravna z War Front: Turning Point in delno z Rise of Legends, lulat ga pelje velika večina novejših predstavnic zvrsti, od Tiberium Wars prek Dawn of War do Mark of Chaos. CoH in SupCom pa sploh.



V tipski potezi za realnočasovke kamere ni mogoče potegniti dovolj nazaj. Guglajte "Universe at War camera hack" ali čakajte na popravek.

To je zlasti očitno, če omejiš pogled na puščavniško kampanjo. Slednja vpelje nov futurističen univerzum, v katerem se za nadzor nad Zemljo spopadejo tri strani: plemeniti Novusi, zlobna Hierarhija in skrivnostni starodavneži Masariji. Odbitim Rise of Legends svet po raznolikosti in izvirnosti ne more konkurirati, saj se frakcije omejujejo na ZF-klišeje. Lete so avtorji našli v šundovskih romanih iz petdesetih let prejšnjega stoletja, medtem ko je še dosti bolj očitno naslanjanje na sodobne vire, kot so Dan neodvisnosti, Brezno, Vojna svetov ter, aha, Starcraft. Hierarhija se nakani modri planet izsesati in ga spremeniti v puščavo, ker to pač počne; Novusi, ki so jim že dolgo trn v peti, priskočijo na pomoč ljudem, ki se jim brez uspeha upirajo; nakar se pojavijo Masariji, ki so pred tisočletji ustvarili Hierarhijo. Uf, uf! Štorija, ki teče skozi debatne krožke in s srčkom narejene ter nato v video slabo stisnjene vmesne sekvence, je temu dometu ustrezna. Zanaša se na nekaj splošnih herojskih likov in se jemlje preveč resno, da se iz nje bi mogli delati norca. Če bi vedela, da je trapasta, kot oni v Act of War in Tiberium Wars, bi bilo dosti bolje. Prav tako je polna logičnih lukenj in najbolje je, da ob njej ne razmišljaš preveč, ampak da se ji prepustiš, kot bi se prepustil filmu B-kakovosti, ki je šel naravnost na video. Je pa res, da na svoj brezmožganski način ponuja nekaj zabave in dolgotrajnosti, saj neutrudno napleta praktično med vsako misijo.



Earth Assault je več kot očitno prvi del nečesa, kar zna postati trilogija. Res je, da igra ni prodajna uspešnica, vendar marca pride še na xbox 360.



Grafika ni slaba, a se pogonu pozna starost. Boljši je zvok, kjer izstopa muzika. Soundtrack je na http://universeatwar.filefront.com/file/;85202.



Takale masa je običajna. Zahakljaš vojsketino in se napotiš proti sovragu, na poti posiljujoč kozle. Štos je v tem, kdo bo sestavil učinkovitejšo armado.



Masariji štartajo kot tajinstvena, skoraj nadnaravna bitja, a kmalu se izkaže, da so na ravni ostalih dveh frakcij. Aja, špilu manjka urejevalnik kart.

Teh ne manjka, saj njih število preseže dvajset, v kampanji pa igramo z vsemi tremi stranmi. Najprej z Novusi in Hierarchy, kjer naloge dobivamo premočrtno, eno za drugo, nakar še z Masariji, kjer se na nadkarti v slogu Riska borimo za teritorije. To prispeva dolgoživost in nelinearnost, vendar botruje dolgoveznosti, saj so naključno generirane naloge v slogu Empire at War dolgovezna rutina kot industrijsko izdelani nudlji. Povrhu tega elementa ne moremo imeti za prelomnega ali celo izvirnega, saj smo ga videli najmanj v EaW, Rise of the Witch-King in Empire Earth 3, itak pa gre za derivat namiznic ter serije Total War. Dodaten udarec je, da so podobno švohotne naloge, ki so jih izrezbarili avtorji. Le nekaj jih je takih, da ne furajo v realnočasovkah stokrat videnih situacij, kot so zavzemi bazo, brani bazo in prebij se do konca karte z omejeno količino soldatov. Strateško in taktično so bolj malo vredne: skoraj vse se zanašajo na preprosto staro maksimo naredi oporišče – napadi pridaniče, kar je zaradi enostavnega ozemlja in linearnega nizanja ciljev jako preprosto. Kaj več od tega, da sproduciraš vsaj približno raznoliko armado hodečih, vozečih in letečih enot ter jo napotiš proti sovragu, nakar s produkcijskimi vrstami, dosegljivimi skozi bližnjice s tipkovnice, krpaš izgube, ne ugledaš. Razgibane odprave iz Tiberium Wars, Rise of Legends in Company of Heroes, kjer so te napadali z več strani in so bitke plimovale ter osekovale, so Universe at War docela nadmočne. Prav tako ima vsaka od strani malo različnih enot, ki jim ne moreš ukazati ničesar razen patruljiranja in napada. Kajpak nič ne pomaga, da je umetna pamet hudo švoh, saj je vse, kar računalo količkaj prefriganega stori, skriptano (to je eden glavnih razlogov, da so random naloge tako slabotne), ter da so tvoje enote nagnjene k trapastemu izbiranju poti in stalnemu migotanju, ko bi morale stati pri miru. Ali pa gre to pripisati obilnemu zarodu hroščev, ki tudi po zaplati povzroča mnoga sesutja in se zajeda v tako osnovne stvari, kot je lepljenje skupin na številčne tipke?

Po kampanji sodeč bi bil Universe at War, nenapreden in nič kaj umetelno sestavljen, kakršen je, vreden kvečjemu šestdesetice. Vendar je res, da bo nemara prijal tistim, ki bi radi nekaj bolj preprostega in klasičnega - in da v kampanji le delno okusiš globino, ki izvira iz raznolikosti sprtih strani. Drži, da kampanja izpostavi lahkoživo zergovsko masovnost Novusa, ki se morejo po teleporterski mreži hitro prestavljati po karti; težke pajkaste samohodke Hierarhije, ki gazijo naokoli, serjejo vojščake ter sproti prilagajajo konfiguracijo vročih točk; in mogočne toda drage masarijske enote, ki dobro delujejo v navezi s silovito obrambo baze in spreminjanjem 'temnega' načina v 'svetlega' (manj zaščite ter hitrosti za več ognjene moči in obratno). Vsaka ima še svoje heroje, ki so za razliko od EaW bolj švohotni in ne tako nagnjeni k temu, da usmerjajo potek bitke. A če si vzameš čas v mutiplayerju oziroma v skirmishu (čeprav je tod zopet cokla umetna pamet), spoznaš, da ima sleherna frakcija še več posebnosti, ki jih prej niti videl nisi. V štorijalnem delu ne izkusiš vseh enot in nimaš priložnosti v celoti izkusiti razvejanosti tehnoloških dreves. Vsako od njih ima tri veje s po štirimi stopnjami, omejen pa si na skupaj šest, torej polovico teh stopenj. Odločitev, kaj boš raziskal, vpliva na smer razvoja tvoje frakcije in na to, kako jo boš najbolj igral. In vedi, da je v večigralstvu te raznolikosti nemalo.



Komaj pregledna gneča je plod staromodne zasnove, ki ne upošteva sodobnih RTSjevskih smernic. Nekje vmes zemljo tlačijo ljudje, ki pa so sesekljani na raven civilnega kanon futra in še kar spretnih računalniško nadzorovanih pomagačev.

Škoda torej, da je spletni multiplayer v celoti dostopen le tistim, ki imajo zlat račun za Games for Windows Live (glej članek Polovični živi v Jokerju 167 ali id 3941 na stranki). Ta košta sedem evrov na mesec, 20 na tri mesece ali 60 na leto in če ga nimaš, ne boš izkusil polne večigralske funkcionalnosti Earth Assaulta. Z zastonjskim srebrnim računom dobiš pravico le do nerangiranih bojev v dveh načinih, annihilation in conquer, z opcijskim vklopom možnosti defcon, ki z odštevanjem ure vsem naenkrat po vrsti odklepa tehnološke nadgradnje, dokler ni odprta sleherna. Enake možnosti nudi igranje po lokalni mreži, LANu. Z zlatim pa sodeluješ še v rangiranih matchih, uveljavljaš efekte zbranih odličij, odklepaš dosežke in si del modusa 'conquer the world', kjer se na karti Zemlje v posameznih bitkah proti drugim ljudem ruvaš za njene regije. Za napreden multiplayer moraš torej seči v žep, če nimaš zlatega Liva za xbox 360 ali GfWL od prej, morda od Gears of War. Edina milost je, da poleg igre fašeš kodo za enomesečni gold account. Ravno z njim pa boš pogruntal, da v conquer the worldu in rangiranih spopadih tako ali tako silno primanjkuje ljudi. Še največ jih je v navadnih bitkah, ki ne zahtevajo zlatega Liva, vendar zna biti tu kamen spotike dejstvo, da lahko usodo nerangiranih večigralskih spopadov krojijo medalje, ki lastniku dodajo močne pozitivne učinke. Medalje dobiš samo skozi odklepanje dosežkov, tega pa ni brez zlatega naročništva. Kavelj 22!

Universe at War najbolj sije v čisto navadnem multiplayerju, kjer s prijatelji, navdušenimi nad starošolskimi realnočasovkami, odgrinjaš niansaste tančice s treh raznolikih, dokaj izvirnih strani. Res pa je, da tu manjka načinov, saj je izbira dveh nekam borna, da ni vdelanih veliko kart, da sitnarijo hrošči in da globine vseeno ni toliko kot pri modernejših ter naprednejših predstavnicah žanra. Nekaj dni ali celo samo par bitk boste igrali, nakar bo najverjetneje zagodla stara lajna: SupCom, C&C3, Dawn of War, Company of Heroes. In ortopedska zarota si bo podjarmila svet. Treba se ji bo upreti s čim močnejšim od Earth Assaulta ...

***Sneti** si za spremembo ne obrabi dlani, a si jo zlomi, ko nenavdušen pade s stola.*

69

tri zanimive, dejansko samosvoje strani ✔ svež ZF-univerzum ✔ zanimivo, dokaj globoko večigralstvo ✔ nedomišljijske puščavniške misije ✖ velika poenostavljenost ✖ slaba umetna pamet ✖ za poln multiplayer hoče zlati Games for Windows Live ✖ tečna hroščatost ✖

Petroglyph / Sega **natlačenka 173**

TimeShift



Špricanje krvi po zaslonu je sicer špilovni stereotip, a znatno pripomore k vzdušju nizkoproračunske ZF-akcijade.

Izmisliti si novo idejo za igro v bistvu ni težko. Ozreš se po uspešnicah, pobereš iz njih dobre zamisli, spremeniš imena in prizorišče, pa je. Evo TimeShifta, ki je po frankensteinovsko zlepljen skupaj iz delov Half-Lifa, Hala in Maxa Payna. Ni pa to nujno slabo!

Torej, v TimeShiftovem svetu so znanstveniki naredili obleko, ki omogoča potovanje skozi čas. Ker spodbujajo tekmovalnost, je druga ekipa že izdelovala izboljšan model, beto. A šefu celotnega projekta napredek konkurentov ni dišal, zato jim je pričel oteževati delo, nakar je lepega dne pograbil svojo oblekico in izginil v času. Fante, zadolžen za beto, se odloči, da se bo podal za njim, toda laboratorij iznenada strese eksplozija. V zadnjem trenutku preskoči v času – in se znajde v alternativni preteklosti, kjer divja vojna. Oblekica izdavi, da se ne more več vrniti v svoj čas in prostor ter aktivira lokalno manipuliranje ure ...

Jep, pred nami je prvoosebna streljanka, ki klasičnim strelskim sposobnostim doda novo dimenzijo upravljanja s cajtom. In ta se brž izkaže za hudo potrebno, saj običajen pristop iz vas v trenutku naredi pašteto. Za razliko od drugih iger, kjer vas napada dosti brezmožganskih beštij ali malo pametnih, so tu nasprotniki številčni, premeteni in nevarni, nekateri celo neranljivi. Umetna pamet, ki jih vodi, takisto ni od muh. Znajo se izmikati in iskati zaklon, delati skaarjevske premete, klicati na pomoč in si poiskati drugo orožje, če jim ga izpulite iz rok. S tem, da tu govorim le o navadnih vojaceljnih, v katere boste natrosili največ svinca.

Kako jih torej premagati? Preprosto: ustavite čas. Za razliko od Maxa ali Princa, kjer se je upočasnila oziroma previla nazaj vsa igra, TimeShift upočasni zgolj dogajanje okoli vas. Lahko ga tudi ustavite ali ga celo zavrtite nazaj, vse to s pritiskom na tipko. Obleka bo izbrala situaciji najbolj primeren časorez, če želite, pa lahko sami uporabite drugega. Koliko ure lahko zlorabite, določa pokazatelj, ki se hitro izprazni, a se ravno tako brzinsko napolni nazaj, da vam omogoči nove vragolije. Kmalu postane jasno, da je upravljanje s časom ključnega pomena, da pospravite kanalje. Da reč ne bi postala enolična, kasneje uletijo nasprotniki, ki prav tako režejo čas, medtem ko kanonfuter dobi ščite. Za nameček so tu miselni orehi, ki zahtevajo časotresk (tek skozi nevarnosti, po nestabilnih površinah ali odpiranje prehodov). Je pa res, da jih je nekam malo in so docela enostavni.

Pokalic je devet. Od običajnic so tu pištolica, primerna za samomor, avtomatska puška in šibrovka (najboljše orožje za boj od blizu), ostrostrelka, težki mitraljez ter metalnik raket. Med energijska krepela pa sodijo EMP-puška (bah), lok z eksplozivnimi puščicami (seka) in 'surgegun', ki se izkaže za koristnega samo na koncu. Vse streljajo na dva načina, s sabo pa lahko vlačite največ tri, podobno kot v Halu. Nabor zaključujejo granate, do katerih pridete redko. Okolje je tipično postapokaliptično, z razrušenimi zgradbami, jaški in tuneli, občasno se znajdemo tudi na odprtem. Zanimivo je videti, da lahko določene objekte uničimo, recimo stražni stolp z metalcem raket (seveda pa na enak način ne moremo sesuti vrat). Ker – huh? – ne moremo teči, so nam za premagovanje večjih razdalj na voljo razveseljivo hitri in okretni štirikolesniki. Med vožnjo ne moremo streljati, lahko pa še vedno režemo čas.



Človek si težko predstavlja, da bi koga do smrti povozil z ATVjem. Toda hitrost vseeno ubija :).



Spektakularnih eksplozij, kot se za streljanko spodobi, ne manjka. Tole napravi ena sama raketa.

A prav ubadanje z uro, ki je bistvo TimeShifta, se sčasoma izkaže za njeno hibo. Kakor je prvih nekaj ur zabavno, se človek naveliča gledanja sveta v počasnem posnetku ali celo ustavljenega. Od približno dvanajstih ur, ki jih potrebuješ za dokončanje na normalni težavnosti, jih gotovo deset preživiš v sivem mehurju. Več običajne strelske ali celo skrivalne akcije bi vse skupaj precej uravnotežilo. K očitkom pa lahko dodam še nekaj tečnih hroščev, zaradi katerih je namestitev popravka nujna.

Vem sicer, da je šlo dete skupine Saber skozi hude porodne težave, in ava Sierri, da jim je dovolila špil spisati skorajda na novo, brez teženja o zamudi. Toda igra se še vedno zdi nedokončana. Morda jim uspe v nadaljevanju, ki ga konec ne le napove, temveč kar zahteva.



Večino igre boste prebili v časovnem mehurčku, kar pomeni, da bo svet modrikast ali celo rjavkast. Sčasoma postane tečno.

Izjemna zamisel, izpeljana površno, se pridruša Quattro, ko se mu raketa ustavi tik pred nosom.

71

skorajda neomejeno poigravanje s tokom časa ✔ omejitev pokalic ✔ solidna zgodba ✔ pametni sovragi ✔ prelahki miselni deli in premalo njih ✖ časorez postane dolgočasen ✖ površnost pri izdelavi ✖

Saber Interactive / Sierra

Supreme Commander: Forged Alliance

Tristotonski Aggressor tokrat nima pod sabo planeta, ampak potacanega nezemljana.

84 korenito prenovljeno večigralstvo ✔ veliko vsebine za dodatek ✔ prenovljen vmesnik ✔ seraphimi niso originalni ✖ nekaj nerodnosti ostaja ✖ GPGNet je treba poflikati ✖

Gas Powered Games / THQ

Supreme Commander je precej naporen in zahtejen špil. A tudi presneto privlačen, na tisti klasičen način, ko te ob čakanju na prvi stik s sovražnikom in mrzličnem postavljanju prvih stavb v bazi prime na sekret. In nagrajujoč, ko grabiš nasprotnika v primež ter po njem padajo granate težke artilerije. Toda do te faze je treba obvladati organizirano zmedo stotin enot, ki morajo biti vsaj od daleč koristne, da naenkrat s surovinami nismo v minusu in tovarne prazne. Včasih se ti zazdi, da so SupCom naredili za osebe z osmerico oči, od katerih lahko vsako gleda po svoje in ima na voljo ločene možgane. Zato je razkorak med začetniki in mojstri ogromen, tako kot možnosti za nerodnosti. Supreme Commander pač že v osnovi obsega okrog osemdeset enot za posamezno stran v vseh mogočih oblikah, od tankov in gigantskih robotov prek podvodnih letalonosilk, letal in topov, ki nesejo čez pol planeta, do energijskih ščitov ter jedrskih raket, ki se gradijo približno celo večnost. Vso srečo z učenjem njihovih statistik na pamet; do pokoja boste polno zaposleni.



● Dodaten trik, ki ga obvlada vmesnik, je prednastavljen razpored stavb. Ta pride prav pri grajenju 'farm', a ga je treba nastavljati za vsako frakcijo posebej.

Zatorej ni čudno, da je samostojni dodatek Forged Alliance nastajal več kot leto. Večigralski del so namreč precej spremenili. Umetna proizvodna mase je odslej manj učinkovita, zato so zaplate kovine na karti pomembnejše in se je treba brutalno stepsti za vsak kos zemlje. Nič več ustavljanja valov tankov z vrstami topov, treba je zaobvladati manevrsko vojskovanje. Eksperimentalne super kaput enote so cenejše in ugledajo luč sveta tudi v spopadih, ki trajajo manj kot tri dni. Vključno z učinkovitejšimi nuklearnimi izstrelki, s katerimi pa je zaradi daljšega časa gradnje teže pretiravati. Skratka, zdaj se boj dejansko vrši na vseh klinih tehnološke lestvice in po vsej karti, zaradi česar so boji bolj dinamični kot prej. Ravnotežje so uspeli izboljšati navkljub vključku vrste novih enot in nove rase, Seraphimov, ki so v Forged Alliance dežurni zli vesoljci. Zaradi neumnosti vpletenih iz izvirnika se skozi portale pritepejo v našo galaksijo in iz mest napravijo monumentalne kresove. Poprej sprti UEF, Cybrani ter Aeoni so si prisiljeni seči v roke in nabrcati žlobudrajoče čudake v zadnjo plat. To počnemo v šestih misijah enoigralske kampanje, kar se ne sliši veliko, toda vsaka traja od dveh ur navzgor in je po težavnosti nad tistimi iz izvirnika. Zaradi tega kar malo pozabimo na krneki štorijo (škoda, ker je uvod eden udarnejših zadnja leta). V kampanji žal ne špilamo Seraphimov, ampak tudi če bi – od izvirnih frakcij se kdo ve kako ne razlikujejo, pač toliko, da imajo malce samosvoj način igranja. Moram jim pa priznati profesionalnega stilista, ker so zelo finega videza. Nove enote že znanih strani se na srečo ne podvajajo preveč in zato stare znance še malo oddaljijo, kar gre zgolj pozdraviti. UEF dobi recimo napadalne satelite, cybrani še večjega robota. Da je Forged Alliance paket množice kart za multiplayer, pa mi bržda ni treba posebej poudarjati. Docela prenovili so vmesnik, ki zavzame veliko manj kot tretjino ekrana in ima ustrezneje razporejene gumbe. Zaščitna znaka SupComa, popolno oddaljevanje pogleda in veriženje ukazov do onemoglosti, ostajata nespremenjena, tako kot se spodobi. Žal je nespremenjenih tudi nekaj pomanjkljivosti, kot je malce kilavo nastavljanje obnašanja enot, zaradi katerih posebej letala še vedno rada frčijo v tri krasne, ko bi jih hoteli imeti na enem mestu. Pri strojni zahtevnosti so izboljšave sicer vidne (ne pozabite izklopiti pokazatelja dosega orožij, ker upočasnijo boj), toda FA je kljub vsemu še vedno najboljši talilnik procesorjev zadnjih let. Forged Alliance je predvsem igra za tiste, ki izvirnik že poznajo, ker na začetnike gleda izrazito zviška. Pričakujte nič manj kot boj na nož, tako v skirmishu z zahtevnejšim silicijskim sovražnikom kot na liniji. Ko smo že tu, spletni servis GPGNet se je resda izboljšal, a še zmeraj se mu s kvaliteto povezave preveč kolca. No ja, zdaj ima vsaj dovolj kolegov tako močne računalnike, da lahko menda užgemo kak lan.

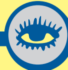


● Kampanja predpostavlja, da imate izvirnik v mezincu, in se začne s polnim spiskom ropotije, medtem ko taka srečanja po pet in več eksperimentalnih napravic niso nič nenavadnega. Beri: poka, da je veselje.



● V večini enoigralskih nalog nismo sami in imamo ob strani silicijske zaveznike, kar bi si želel videti še večkrat. Kljub temu, da gnanje umetne pameti upepeljuje mlinčke ...









Culpa Innata

Turke bolj povezujemo z janičarji, fesi in ratlukom kot z igrami. Pa vendar se je dobesedno od nikoder vzela tamkajšnja skupina Momentum in s svojim špilavnim prvencem tiho, a učinkovito naredila darmar. Na domačih tleh so se proslavili z realističnim upodabljanjem obrazov, iz česar je nastala celo animirana serija za otroke. Tehnologijo so se nato odločili predstaviti množicam, pri čemer so za medij izbrali pustolovščino. Odločitev se je izkazala za modro in že ob prvem stiku z igro te zadene neverjetna živost obličij. Na sporedu so svetleče oči, polnasmehi, sumničava mrščenja, zaspani pogledi in drobni tresavični gibi, kar se vse spreminja ustrezno temam pogovora. Zares impresivno! Toda nikar ne mislite, da gre le za zrihtan tehnološki demo brez globlje vrednosti. Tipi pri Gibalni količini so se potrudili na vseh ravneh in navdih poiskali v knjigi cenjene turške pisateljice Alev Alatlı, Schrödinger's Cat. Vsakogar, ki se je zamislil nad Krasnim novim svetom, bo jadrno vsrkala ta povest o družbi prihodnosti, ki utopično ureditev plača z razčlovečenostjo.

Piše se leto 2047 in zahodne države so se po desetletjih vojn združile v Svetovno zvezo, kjer so brizge z medom in mlekom dostopne vsakomur, če je le dovolj gnetljiv, da se uspe stlačiti v kalup 'ustreznega državljana'. Na drugi strani dobro varovane meje preživijo razbojnice, kot so Rusija, Indija in Kitajska, ki še vedno trmasto izkoriščajo jedrsko energijo ter se gredo neokusnosti v slogu porok in družinskega življenja. Slednje je v Zvezi izkoreninjeno, saj človekoljubje in navezanost smatrajo kot vir vsega družbenega zla. Namesto tega je osrednje gonilo človekov prirojeni pohlep – oziroma ambicioznost in streženje neogibnim nagonom, če hočete z lepšimi besedami. Vsi se ženejo za čim višjim 'indeksom razvoja', ki je odvisen od sposobnosti, stanja na bančnem računu in načina življenja. Manj kot cifro loči od stotice, bliže vrhu lestvice je ljudek, pri čemer imajo najvišji praktično polbožji status. Temelje piramide pak tvori krdelo vitkih tekmovalnih hrtov, ki se parijo vsepovprek in mislijo, da sta višji smisel in duhovne vrednote nekaj, kar dobiš v škatli kosmičev za zajtrk.



Vmesnik je osnoven in učinkovit. Zahteva le klikanje okrog, brez kompliciranja z izbiro dejanj.

Dogajanje je postavljeno v Adrianopolis, obmejno mesto v velikosti Ljubljane. Zaradi lege je privlačna odskočna deska za priseljence, ki gredo skozi prevzgojo v posebnih akademijah. Urejeno je v krožnem smislu, s središčem v nakupovalni in zabavnjaški meki, Piramidi. Arhitekti so pri snovanju citadele prešerno spajali antično, moderno in odpuljeno, kar da noro pisan in razgiban videz. Marsikatera domislica je sicer vprašljiva in okrasje neredko izpade pretirano, kičasto in kričavo. Je pa res, da so oblikovalci domišljijo povsem razuzdali, tako da ob ogromnem številu lokacij ni ponavljanja in je vsaka osvežujoče drugačna.



Večerno opravljanje s Sandro da dober vpogled, kako oprani in mrzli so odnosi med ljudmi.

V tem naoljenem stroju brez kriminala, brezposelnosti in celo odvečnega sala iznenada zaškrta, ko se prvič po petnajstih letih zgodi umor. Žrtev je Vasilij Bogdanov, imigrant iz dežele babušk. Tu nastopiš ti v vlogi mlade preiskovalke Phoenix Wallis. Da bi prišla hudodelstvu do dna, se loti brskanja po preteklosti tipa in izpraševanja desetin oseb, od zmešanih čistilcev do skuliranih vzgojiteljic, metro modnih gurujev ter omejencev, ki zbirajo orožje. Phoenix po mestu brzi z metrojem, kar je skrajšano na priročno klikanje po karti. Da od skakanja med odbitimi ambienti ne postane klavstrofobična, je dodanih nekaj bolj prostranih območij, recimo trg in poslovni del mesta. Odprti prostori se sicer zaradi pomanjkanja aktivnega življa nekam opusteli, a so kljub temu dobrodošel predah.



Med ugankami je tudi kuharska. Na več načinov niso rešljive, prav tako ni akcijskih sekvenc.

Kar dela Culpo Innato tako drugačno od sodobnih generičnih avantur, sta dnevno-nočni ritem in nepremočrtnost. Tu ne gre za pritiskajočo, usodno vrsto večsmerja, ki je zveličalo Fahrenheit. Vplivi različnih izbir so manj očitni in tudi konec je pravzaprav en sam, brez pogubnih stranskih tirov ali pravega cepljenja zgodbe. Toda lepo je, da imaš hkrati odprtih več niti in se lahko odločaš, koga boš tisti dan izpraševal in kje raziskoval. Tu pride do izraza urni cikel, saj vsaka dejavnost zavrti kazalce naprej in imaš na tipičen delovni dan čas za obisk dveh ljudi. Pravila poleg tega nalagajo, da smeš vsakogar priviti le enkrat dnevno in mu ne smeš vzeti preveč časa, da ne bi škodil njegovi produktivnosti. Zato je večkratno obiskovanje folka neizbežno, od izbire tem pa je odvisno, kako hitro bo preiskava pri kraju. Časovne luknje lahko zapolniš z obiski telovadnice, oddajo poročil in podobnimi domačimi nalogami, kar naj bi vse pripomoglo k dobremu končnemu rezultatu.



Vendar s svobodo pride davek. Vse drobnarije res niso ključne za napredovanje zgodbe, toda zgodi se, da katero od ključnih malenkosti prezreš in obtičiš. Ali pa na kak diamanten oreh (recimo peklensko puzlo s ploščicami v podzemlju) naletiš prezgodaj in si nato z njim zaman razbijaš glavo. Občutek varnosti dodatno spodkoplje občasna nestabilnost in hrošči, od katerih mi je eden onemogočil prevažanje po mestu. Avtorji se tega zavedajo in pridno dostavljajo popravke, tako



● **Okvir s takole piramido visi v vsakem domovanju. Gre za neusmiljeno spričevalo uspešnosti v življenju.**

da so večino težav s sesuvanji in napakami v logiki že popravili. Slabega okusa po neprijetni izkušnji se je vseeno težko znebiti, ker ob morebitnem zatiku nisi nikoli gotov, če ga lahko pripišeš lastni površnosti ali skritim ščurkom. Pogosto shranjevanje je zato priporočljivo, vendar brez panike, ker igra v splošnem ni zatežena in preiskava poteka tekoče.
Čeprav si največji del odrežejo pogovori in ponosno razkazovanje obrazne gimnastike, ugank ne manjka. Važen del slednjih je službeni računalnik, s katerim mora frača shekati marsikatero zakodirano informacijo. Čeprav lova na piksle praktično ni, je treba imeti pri raziskovanju okolice vseeno ostro oko, ker pogosto skriva številske in druge namige. V žep si ni moč stlačiti prav veliko reči in kul je, da ne izsiljujejo z nemogočimi kombinacijami. Všeč mi je bila zlasti kozmetična torbica, ki se je na več koncih izkazala s svojo uporabnostjo. Fina je tudi zaušesna pripravica, ki združuje telefon, inventar, dnevnik, meni z nastavitvami in shranjevalne predalčke. Občasne mehanskologične puzle, kot so Rubikova kocka, zapahi in vodenje signala po žicah, so prijetno obvladljive.
Vse skupaj prekinjajo samodejni obiski pri šefici, kjer poročaš o napredku in sklonjene glave prenašaš njene neusmiljene opazke. Prav tako ti je zaupanih nekaj varnostnih intervjujev, to je zaslišanj, preden priseljenci dobijo državljanstvo. Usode kandidatov so odvisne od tvojega nosu, spretnosti in kanca sreče, vendar je nejasno, koliko rezultati dejansko vplivajo na nadaljnji potek igre. Tako kot pri običajnih pogovorih ima tudi tu sreča večjo vlogo od sklepanja in le težko je predvideti, v katero smer je treba čvek zasukati. Tudi ob pravilni izbiri je nadaljnji izbor postavk čuden, saj v enem koraku pričo vprašaš, s čim se je bavil umorjeni, v drugem o njenem spolnem življenju, dočim se v tretjem diviš nad njenimi čevlji. Tok pogovora je zato večkrat nenaraven in prisiljen. Dialogi so vsi do zadnjega govorjeni, čeprav kvaliteta niha in igralce prepoznaš v več vlogah. Briljantne glasove imajo negotova Phoenix, njena prijateljica Sandra, udarniška poveljnica in žametni barman, medtem ko je tolčenje priseljenske govorice precej manj blagoglasno.
Večino res postoriš podnevi, a noč ni nič manj pomemben čas. Ko pade mrak, se teta namreč odpravi domov, vrže nase večerne cunjice in gre ven žurat, s Sandro po babje pretresat dogodke ali kratkomalo naprej vohljat. Preoblačenje je hvalevredna, vzdušje gradeča domislica, le moda bi lahko bila malo manj odbita. Že službena uniforma radodarno zrači obsežne zaplate kože in le čudež ali multivitaminske tablete so krive, da si frfra ne prehladi urinarnega trakta. Hecno je tudi, da se celo po podzemnih predorih potika napol gola. In seveda redno javka, da jo zebe. Ampak Phoenix je tudi drugače krog, ki ga je družba stlačila v trikotni model. Da je drugačna od ostalih brezdušnežev, se zaveda, vendar slutnje potlači globoko pod krinko ubogljivosti in zvestobe sistemu. V medosebnih odnosih je že po naravi napeta in nesproščena, obenem pa na trenutke deluje tako naivno in punčkasto, da se resno sprašuješ, kaj taka vijolica vendar dela v službi postave. A jo na čuden način razumeš, saj njena odtujenost najde sogovornico v tvoji lastni zgroženosti nad novo urejenim svetom, v kakršnega se naš utegne nekoč spremeniti.
Ko se štorija takole zapleta in je pod žarometi vse več oseb, po dvajsetih urah že kar medliš od neučakanosti, kdaj se bodo vse te sočne niti vendar spletle v vrhunec brez primere. In ko zastor naposled pade, obsediš odprtih ust. Toda žal ne zato, ker bi ti um razneslo od postorgazmične nirvane. Konec je namreč tako banalen in nahlastan, da se vsa prejšnja razburljivost zdi kot napol pozabljene sanje. Najbolj mu zamerim, da večino trudoma izkopanih podzgodb in slastnih skrivnosti enostavno spusti in se zadovolji z drobtinicami, naivno pričakujoč, da se boš tudi ti. Škoda, da je pri takih ambicioznih zgodbah zaključek redna šibka točka. Izdajanje večdelnih, z visci odrezanih projektov je v zadnjih letih postalo tako modno, da to grdo navado smatramo za nujno zlo. Culpa vsekakor zasluži in potrebuje nadaljevanje, kajti brez konkretnega epiloga bo ostala kot krof, ki ga je nekdo pozabil napolniti z marmelado in potresti s sladkrjem.
Ampak čeprav se tu in tam spotakne in ne pristane najbolj elegantno, je ta nova in nenavadna pustolovščina vseeno frajerka in pol. Močan faktor je tudi cena, saj za obilno mero igranja in razmišljanja računa vsega nekaj čez dvajset dolarjev. Čeprav se pred izidom o njej praktično ni govorilo, so jo avtorji izstrelili naravnost na častno polico naprednih avantur, ki še dolgo obsedajo misli. Poleg inovativnosti v mehaniki igranja se ne brani odraslih tem in zrel um jo bo takoj vzel za svojo. V njej namreč ni težko prepoznati zaskrbljenosti nad obstoječim svetom in mrazečih obetov prihodnosti. Vzemite današnji individualizem, karierizem ter lakoto po materialnem, otrebite nekaj čustvene navlake in voila – brezdušni in tlačeči Novi red je lahko tu.



● **Phoenix je v večni dilemi, kaj bi oblekla. Ob neki priložnosti se je mogoče pohecati tudi z ličenjem.**



● **Otroke vzgajajo v posebnih zavodih, glede spočetij in materinstva pa je zgodba nekam luknjasta.**



● **Culpa innata po latinsko pomeni 'prirojena krivda'. Razlog za tak naslov ostane nepojasnjen.**

***Navi** bi rada imela tatu sredi čela in pogled v ustroj vesoljstva.*

83

navdušujoč zgodbovni okvir ✔ izmenjevanje dneva in noči ✔ nepremočrtnost ✔ obrazi za dol past ✔ krepka dolžina ✔ odrasle teme, juhej! ✔ kržljav konec ✖ štorasti dialogi ✖ nestabilnost ✖

Strategy First / Momentum AS

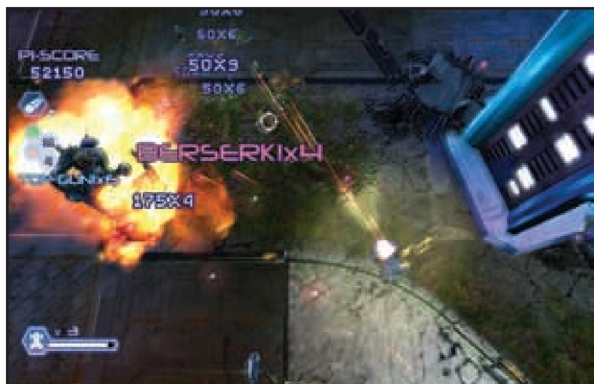
ASSAULT HEROES

Doslej se še nisem srečal z igro, ki bi jo naredili avtorji iz Čila. Toda po Assault Heroes gotovo ne bom z napetostjo pričakoval naslednjega izdelka iz logov, kjer te lame pljuvajo v fris.
Junaki napada so dokaj klasična od zgoraj gledana arkadna streljačina, v kateri kot v dobrih starih časih kolješ kupe uletavajočega ZF-hardvera. Štorije je nekaj vrstic in vse, kar moraš vedeti, je, da so tam oni, tukaj si pa ti. Kombiniraj s svincem, izdatno. Za spremembo se ne furaš po vesolju, temveč si priklenjen na površino Zemlji podobnega planeta. Tod se skozi pol ducata nivojev, razdeljenih na manjše dele, odvrtijo razrušena mesta, pustinja, morje in podzemni bunkerji. Najprej tičiš v džipu (na kopnem) ali gliserju (na vodi), če mu zmanjka energije, pa se pred kanaljami znajdeš peš. Če zdržiš dovolj časa, se furalica zopet pojavi, sicer si ob enega od življenj. Obe prevozni sredstvi sta opremljeni z mitraljezom, bazuko in bljuvalom plamenov, kar dopolnjujejo granate in samodejno izstreljujoče se rakete. Z nabiranjem ikon je moč temeljna tri orožja nadgrajevati v moči. Menjavanje orožij je z joypadom (špil so ustvarili za xbox 360 in je šele zdaj prišel na PC) sicer praktično, a še bolje se obnese miškin kolešček. Miš drugače uporabljaš za merjenje z muho, ki je neodvisno od premikanja, za katerega je zadolžen klasični WASD.
Zdaj, osnovni hec akcije je v tem, da so različni sovražniki po svoje občutljivi na tvoje pokalice. Pehoto boš prej odstranil z mitraljezom kot z bazuko, obratno velja za tanke in stolpiče. Špil ti tako sipa na zaslon različne kombinacije sovragov, na tebi pa je, da pogruntaš, kako jih boš s čim manj zafrkancije in tveganja pobil. Assault Heroes tako odlikuje kanec taktike, značilen za najboljše nažigačine, zlasti če se s svojim igralnim ploščkom priključi drugi špilavec. To je mogoče tako na enem PCju kot po spletu, kjer igra takisto beleži rezultate na lestvice.
Žal pa neprijetnosti dodobra pokvarijo izkušnjo. Prva je upokojensko počasno gibanje zaslona. Ta se zlagoma premika gor, levo in desno, odvisno od tega, kam te vodi pot, in ni vedno priklenjen na tračnice. A dostikrat umreš zato, ker ne vidiš, kdo te sploh strelja, saj se ekran kljub tvojemu premiku še ni blagovolil dovolj zadrajsati. Oziroma ker je spodnji rob malo preveč zdrsel navzgor in ti prekril čakajoče vozilo, grr. Druga težava sta tvoji furalici. Obe sta lepo animirani, a veliki in okorni, da ja nudita orjaško tarčo sovražnim izstrelkom. Ti znajo uletavati v rojih, med katerimi se je nemogoče izmuzniti. Prevečkrat umreš zato, ker je tvoj džip v bolestno podrobni animaciji postavil za milimeter preveč sem ali tja, špil pa od tebe pričakuje, da boš to predvidel. Najbolj je to opazno na vodi, kjer igra postane res zoprna. In tretji hakeljc je količina nepremišljenosti. En sam zablodel izstrelek te lahko spravi ob skoraj vso energijo, v pehotni obliki si skorajda nebogljen, po smrti ti igra ne obnovi zaloge granat, v bunkerjih, kjer se skrivajo dobrote, imaš na voljo le eno življenje, ki lahko gre po gobe ob najmanjši napaki …
Beden zvok in tehnično lepa, a mrtva in nenavdihnjena grafika z najbolj prežvečenimi mogočimi nasprotniki ter okolico vtisa ne popravi.
V osnovi Assault Heroes niso zgrešeni in navsezadnje stanejo polovico običajne cene. Toda Čilencem je spodletelo v nalogi, da bi iz njih naredili šutemap, ki bi ostal v spominu. Nazaj molst lame! ***Sneti***

Sierra **20 EUR**



● **Vodne stopnje so izredno tečne, saj je gibanje plovilca še bolj okorno kot na trdih tleh, sovražnih krogel pa kar mrgoli.**



● **Preveč začetniško je vse skupaj. Dobre strelske arkade ne naredijo grafika in veliko orožij, temveč premišljen dizajn.**

CLOSE COMBAT: CROSS OF IRON

Precej dobro se še spomnim, ko se je Microsoft podal v vode zalaganja špilov. Na nesojenem prvem ljubljanskem igrarskem sejmu smo nažigali Age of Empires, Deadly Tide (končal sem ga v nekaj urah na licu mesta) in – Close Combat. Bilo je dokaj nenavadno, da skuša veliki založnik prodreti s tako nišno igro, saj je CC utelešal surovost in neizprosnost srditih spopadov. Od žlahte se je ločil predvsem po dodelanih psiholoških blodnjah v glavah soldatov, mi zelenci smo se pa potem začudeno spraševali, zakaj neki prašinarji nočejo jurišati v mitralješki ogenj. Serija se je razvijala z vrhunskim drugim in solidnim tretjim delom, nakar je malce razvodenela. Avtorji, Atomic Games, so izvrgli še kupček polnadgradenj, toda CC že slabo desetletje nima poštenega nadaljevanja. Žal ga nima niti po Cross of Iron, čeprav ni vse tako črno.
Železni križec je enostavno ponovna izdaja trojke z nekaj izboljšavami, ducatoma novih kart in dodatkom obstranskih pritiklin. To pomeni delujoč (!) sistem večigralstva z vežo, rangiranjem in iskanjem nasprotnikov za pretepst, kar je za orto strateško igro ponavadi izjema. Enako velja za podporo modifikacijam, ki je tu lično urejena skozi kompaktni nalagalnik. Zraven sodi skupek orodij, kot sta izdelovalnik kart in skriptni jezik, pa imamo podporne elemente lepo zaokrožene. Tu so se torej potrudili, medtem ko v sami igri večjih sprememb ni. Umetna pamet je za odtenek boljša, toda vozilcem še vedno udarja rja v kupole in delajo komedije. Zanimiva je nova lastnost rekrutov, da se jim želodec obrne že, če vidijo črevca po drevesih od preteklih bojev. Deset let stara grafika in vmesnik, ki bi si najbolj zaslužila pomladitve, so žal pustili pri miru. V času Company of Heroes je to nedopustno, če reč prodajaš s polno ceno.
Nekateri bodo sicer segli v denarnico že za zgoraj omenjene novosti, toda večina si bo lepo snela drugi del s kake abandonware strani in bo ravno tako zadovoljna. ***Aggressor***

Matrix **39 EUR**



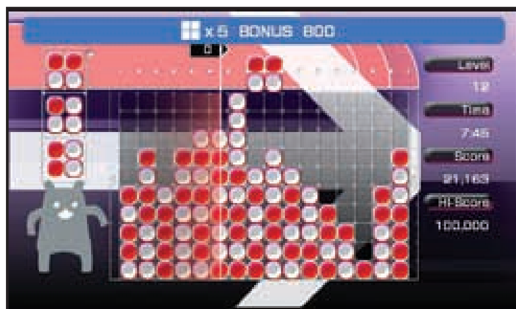
● **Večigralski vmesnik ima težave z nastavitvami usmernikov, zato obvezno na splet po napotke!**



● **Še vedno skoraj toliko časa kot za sam boj porabiš za postavljanje mož. Orodij za vidno polje pa žal niso posodobili.**

LUMINES

O tem, da je Lumines poleg Tetrisa, Bejeweleda, Super Puzzle Fighterja in dobivanja člankov od Yohana ena najboljših arkadnih miselnic vseh časov, ni dvoma. Igra, ki je na PSP iz Mizugičijevega studia Q? Entertainment prišla leta 2005, je nemudoma obveljala za izredno, od tedaj pa je stala inu



● Za značilno lični, estetsko izpiljeni dizajn kožic gre Mizugučiju in kompaniji vsa pohvala.

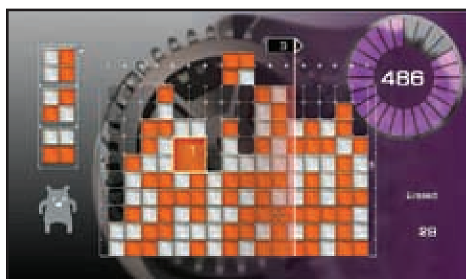
obstala. In sedaj so jo uradno priredili še za PC, tako da se lahko tudi lastniki računal pridružite divjemu plesu blokcev, lučk ter tehna.

Trans? Milina? Orgazem? Niti ne. Zasnova sicer ostaja enako genialna kot na PSPju. V slogu Tetrisa z vrha zaslona, ki je zaradi zaslončka prvostne naprave širši kot višji, padajo bloki, ki jih vrtiš in zlagaš. Sestavljeni so iz štirih delov, ki pripadajo eni od dveh barv. Bloke zlagaš in ko iz ene barve sestaviš štirikotnik, ta izgine, ko se čezenj zapelje črta, ki vsakih nekaj sekund prečeše zaslon. Za to dobiš točke. Če sta zraven tako sestavljenega štirikotnika skupaj vsaj še dva delčka v enaki barvi, se mu pri izginotvi pridružita. Ostali deli nato padejo za ustrezno število polj in naredijo prostor ter, nemara, sveže pobrisljive štirikotnike. In tako naprej, dokler ni več placa.

Čeprav se sliši preprosto, je globina obratno sorazmerna z ajnfoh zasnovo. Ure vadbe omogočijo gradnjo orjaških verig, ki v enem šusu odstranijo pol ekrana. Vse skupaj je zavito v stilistično izredno zunanjost, ki skozi različne kožice fura neonske barve in tehno muziko, da se počutiš kot japonska najstnica v Gavioliju. Načinov igranja je pet: običajni challenge, pri katerem premočrtno napreduješ skozi kožice; time attack, ki meri, koliko točk dobiš glede na uro; mission, ki te postavi pred določene izzive; puzzle, ki je dolg niz ugank, umerjen na natanko nasproten hec od ostale vsebine (iz blokov moraš ustvariti zapovedano obliko); in skin edit, kjer z nekaj omejenimi možnostmi oblikuješ lastne kožice.

Lumines je torej briljanten kot vedno – žal pa je izvedenka za PC malce pokvečena. Za razliko od verzije Lumines Live! za xbox 360, ki za 15 evrov omogoča spletne lestvice in vsakovrsten multiplayer od blizu ter na daljavo, so računalniške Lučke docela samotarska zadeva, enako kot izvirnik za PSP spred let. Poznajo ne nobenega multiplayerja in v Visti ukinejo ves zvok, kljub temu pa na www.wildtangent.com stanejo 20 dolarjev (od tam lahko pobereš tudi zastonjsko, z oglasi podprto verzijo), kar ni malo. Če nimaš dostopa do drugih inačic, bo verjetno zadostovalo, drugače pa raje furaj izvedenko za PSP ali 360ico. ***Sneti***

Wild Tangent **20 $**



● Kot v Tetrisu na levi vidimo naslednje like, da lahko prilagodimo strategijo.

TRAVIAN

Ena najbolj vročih čistih spletnih strategij ta trenutek je Travian, izdelek istoimenske nemške programske hiše. Gre za čisto spletno aplikacijo, ki je napisana v PHPju in jo je vedno ter povsod moč igrati skozi vse sodobne brskalnike, celo nekatere dlančniške in telefonske.

Po obvezni, toda zastonjski registraciji na *www. travian.si* izberemo strežnik ter narod (obrambni Galci, napadalni Tevtoni ali uravnoteženi Rimljani) in že nas špil naključno zadega na navidezno ozemlje. Tam hitro ugotovimo, da gre za ne pretirano zapleteno upravno-gradbeno strategijo, kjer je moč s trgovino, diplomacijo ter vojsko širiti vpliv in teritorij. Cilj je tako iz bednega zaselka ustvariti virtualni imperij. Igra poteka v realnem času, kar je na začetku nadležno, saj lahko postavljanje in širjenje stavb trajata uro ali več. V prvih dneh boste



● Gradimo le eno stavbo naenkrat. Dokler nimamo nadgrajenega gradbenega ceha in malhe surovin, se zna igra vleči.

lahko izdelali le malo vukojebinico, saj imate dostop izključno do najbolj osnovnih elementov špila, se pravi nabiranja in hranjenja surovin. Te so štiri: glina, železo, les in žito. Šele kasneje, ko imamo dovolj osnovnih stavb, kot so kmetije, rudniki in skladišča ter surovin v njih, se dogajanje razgiba in se odpro nove opcije. Lahko začnemo graditi naprednejše stavbe (vojašnico, ambasado, tržnico, palačo), sestavljati vojsko (vsako pleme ima čisto samosvoje enote), se ukvarjati z diplomacijo in trgovanjem ter optimizirati in organizirati logistiko. Stavbe, ki jih je več kot štiride-



● Izkazalo se je, da je moj prvi sosed sošolec iz osnovne šole, ki mi je redno pljuval v jogurt. Vas sem mu zbil v nulo.

set, zategadelj delujejo kot neke vrste razvojno drevo. Poleg tega je od njih odvisno število prebivalstva, ki se z vsako novo ali nadgrajeno čumnato namnoži. Igra deluje povsem odprto, četudi ima svoj konec – ko prvi igralec ali zveza igralcev doseže svetovno čudo stote stopnje. Boji so takisto zelo enostavni. Ko izpolniš določene razvojne in vojaške pogoje, pošlješ vojskovodjo s četami nad soseda, kar ponavljaš tako dolgo, dokler ne zmanjka branilcev. Zato je večji poudarek na obrambi in sklepanju zavezništev.

V osnovi je Travian brezplačen, lahko pa igralno izkušnjo nadgradimo za majhen denar po korejskem modelu. V različici 'plus' je tako omogočena čakalna vrsta izgradnje objektov, statistična poročila so udobnejša in zemljevid je večji, pa tudi razni proizvodni bonusi niso kar tako.

Travian je uživantska kratkočasnica, kot nalašč za na delovno mesto, saj lahko šefu, če vas zaloti, razložite, da se ukvarjate s statističnimi podatki internetne prodaje in vam bo celo verjel. Da se je špil pri nas prijel, dokazuje osnoven prevod v naš jezik, gomazeč forum in nad dvajset tisoč prijavljenih slovenceljskih igralcev (aktivnih je sicer občutno manj) na treh strežnikih, vsak s svojim svetom. Le preizkusite ga, če vas ta zvrst vzburja! ***Yohan***

Travian Games **brezplačno**

SAM AND MAX: MOAI BETTER BLUES

Medtem ko sta Sam in Max v prvi sezoni caplјala bolj po mestnih okoliših, ju druga po izletu na severni tečaj spet vabi nekam daleč. Če sem natančna, pravzaprav v pravo geografsko nasprotje, kajti čas je za počitnice v toplih krajih!

Neodvisna miličnika si jih resda ne izbereta sama, marveč ju na sredo Tihega oceana flikne zablodeli Bermudski trikotnik, ki se je v spletu naključij materializiral pred njuno pisarno. Skrivnostna destinacija je Velikonočni otok, kjer lenobno kraljujejo znani glavati kipi, moaiji. Nadaljnji zaplet se zdi za odtenek



● Otočanom razen košev za plenice čisto nič ne manjka, grozeča kataklizma gor ali dol.

bledikav in neorganski, morda tudi zaradi hipne spremembe podnebja in nepovezanosti z Božičkovo štorijo. Osnovna težava je skorajšnji izbruh bližnjega vulkana, naša milicaja pa se drobtinici kopnega sredi ničesar odločita pomagati. Ampak na zgodbovno vratolomnost hitro pozabiš, ko med pustolovljenjem naletiš na toliko finih traparij, da se ti po njih smeje še lep čas. Na otočku se zaradi delovanja trikotnika namreč nabira izginula krama, vključno z nepojasnjeno izpuhtelimi ljudmi. Nabor slednjih je močno kulturno pogojen, saj so face pri nas dokaj neznane.

Ne, Elvisa ni. Ampak hec vseeno ne izostane, kajti na insuli je vodnjak mladosti, iz katerega so se vsi brodolomci nalokali do zgodnjih malčkastih let. Okrog zato koracajo v plenicah in če vas ob Maxovem delanju buci buc ne bo razneslo od krohota, potem pa res ne vem.



● **Hugasto divjanje z desotom je še vedno aktualno. Tokrat se loti škotske glasbe.**

Iz vsega skupaj zraste prijetno, brezskrbno ukvarjanje s prostorskimi zankami in čisto posebnimi domorodskimi običaji. Glede na zafrknjenost Ice Stationa je Blues dokajšen sprehod, čeprav kljub lahkotnosti še zdaleč ni plehek. Uganke so slastno zamišljene in so mi zelo ležale, kajti "Evreka!" efekt je nadvse močan. Zadostovale so mi za tri ure, kar je verjetno najmanj od vseh epizod doslej. Ampak srce mi ne da, da bi se nad tem usajala. Velikonočno letovanje je kratko, toda sočno kot koščček ananasa in med zajčje-pasjimi prigodami vsekakor zaseda posebno mesto. ***Navi***

Telltale Games **9 $**

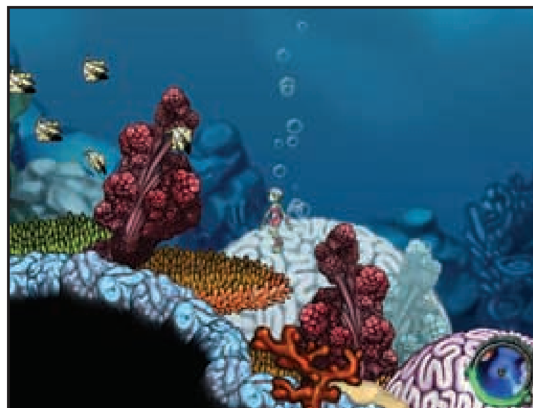
AQUARIA

Že dolgo nisem imela opravka z igro, h kateri bi se tako lačno vračala predvsem zaradi užitka ob igranju samem, ne toliko zato, da bi prišla do konca. Aquaria je namreč tako neznansko lepa in zasvojujoča, da ji drobne nepopolnosti ne morejo do živega. Vsrkan si v podvodni svet k morski deklici Naiji, ki se nekega dne zave, da je v širnem oceanu povsem sama. Med iskanjem korenin tone vse globlje v temine ozadne zgodbe, namenjene starejši, razmišljujoči publiki.



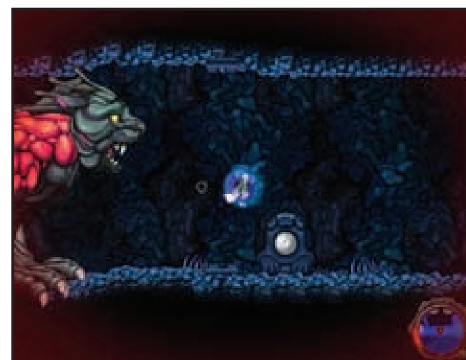
● **Vsa bitja niso nevarna, a velja biti previden. Pri ukvarjanju z njimi je zlasti dobrodošlo samodejno jemanje na muho.**

Naijo vodiš po s strani gledanih, čudovitih 2D prizoriščih, njena posebnost pa je petje napevov, s katerimi dviguje predmete, se brani, spreminja obliko in kup drugega. Zgledovanje po Zeldi je nespregledljivo, a če daje ta raziskovalščina sprva izrazito zasanjan občutek, kmalu pokaže tudi živahnejšo plat. Svet pod gladino kar kipi od živalstva in večina je kljub prisrčnemu videzu vse prej kot prijazna. Mile melodije se zato kmalu naučiš uporabljati za spreminjanje v bolj bojevito formo. Zverska preobleka omogoči plavanje proti toku in šavsanje po sovragih, z energijsko v slogu vesoljskih streljačin sipaš ognjene krogle in podobno. Cunjice imajo veliko vlogo tudi pri ugankah, kjer je treba odžgoleti pravilno pesem, najti in pritrogati kroglaste ključe za aktivacijo stikal, odgnati črno temo ali streti tečnega šefa. Ob ukrotitvi nekaterih manjših poslovodij odkleneš tudi luštkane živalske ljubljenčke, ki so ti v dobrodošlo pomoč.
Podvodni svet je orjaški preplet jam in na priročnem zemljevidu je označeno, kolikšen del ozemlja si že prevandral. Vsekakor bi koristila možnost pisanja lastnih beležk, kajti vodenje in komunikacija z igralcem sta skromna. Nit zlahka izgubiš, kar botruje občasnemu brezciljnemu plavutkanju iz kaverne v kaverno. Shranjevalnih kristalov ni ravno na pretek in ko se med firbcanjem iznenada znajdeš v zapahnjeni dvorani z jezno velemrcino, se odprta narava in prepuščanje igralca samemu sebi zazdita malo pretirani.



● **Če Naijo pustiš pri miru, se pogled pomakne bliže in lahko jasneje vidiš njen simpatični obrazek.**

Imaš pa vmes z iskanjem številnih zakladov kaj početi, prav tako se lahko zabavaš z zbiranjem sestavin in receptov za kuho zdravilnih dobrot.
Pri nadzoru je kar nekaj možnosti. Zadosti je že miš, kjer deklica sledi premikom kurzorja in z desnim klikom uganja preobleki lastne vragolije, recimo strelja in prikliče meni z notami. A kakor je ta način nadzora eleganten, je za vročico boja in finomehaničnosti bolje uporabljati krajšnice na tipkovnici. Varianta je tudi ploščček (čeprav špil PS2jevega ni maral), navdušenci pa so zapregli celo wiiljinca. Podobno ustvarjalnim je namenjen urejevalnik stopenj s prijazno učno uro. Verjeli ali ne, vso to dražest sta spravila skupaj samo dva človeka, Kalifornijec Derek Yu in Kanadčan Alec Holowka. Prvi je zaslužen za umetniški vidik, medtem ko je drugi zložil programsko kodo in delikatesno glasbo. Za vlogo Naije sta najela profesionalno govorko Jenno Sharpe in to se projektu pozna. Izpiljenost, združena z očarljivostjo, je Aquariji na Independent Game Festivalu leta 2007 prinesla osrednjo nagrado za odličnost. Z vsem tem v obziru je treba jemati tudi ceno. Čeprav se zdi trideset dolarjev za neodvisnico veliko, dobiš zanje desetine čarobnih, na staršolski način neizprosnih ur, ki jih ne bi smela zamuditi nobena prava igrarska duša. ***Navi***



● **Eden prvih šefov. Deklič ima aktiviran ščit, vendar v tej obliki ne more streljati. Pogoste metamorfoze so zato nujne in ne najbolj praktične.**

Bit Blot **30 $**

THE SIMS 2 TEEN STYLE STUFF

Dober dan, najstniki. Ker se približuje pisanje kontrolne naloge, ponovimo definicije, ki smo se jih že naučili. The Sims 2 -> navdušujoče ukvarjanje z virtualnimi življenji. Razširitve za The Sims 2 –> bolj ali manj kvalitetni doprinosi k osnovni izkušnji, ki včasih prispevajo čisto nove oblike igranja (recimo odpiranje trgovine). Mini dodatki z jerbasi predmetov za The Sims 2 –> grabežljivi skupki nekaj ducatov tapet, oblek in pohištva, s katerimi bi morali zavoljo evrov, nagrmadenih od izvirnika in razširitev, privržence serije obdarovati zastonj. Z izjemo H&M, ki je poleg oblek prispeval vnaprej narejene trgovine, so paketki skopi in za svojo ceno ponujajo astronomsko manj od polnopravnih dodatkov.



● **Če rečeš "Rad imam otroke", je vse v redu. Problem nastane, ko si specifičen. "Rad imam trinajstletnice" ni dobro.**

Z najstniško robo je enako. Pet pižam, par frizur, trije stili opreme brloga (Marilyn Manson, Paris Hilton, Avril Lavigne pred rožnato barvo). To je vse. Čisti dolgčas in traparija. Če ti denar ne leze iz riti, prišparaj petnajstaka za nakup prihajajočega Prostega časa. Sicer pa pojdi k zdravniku ne rektoskopijo. V tebi rase nekaj magičnega. ***Retro***

Electronic Arts **15 EUR**

EEEDINSTVENO EEEKONOMIČEN

Asusovo miniaturno abakče, imenovano eee pc, je zatreslo temelje prenosniške in s tem celotne računalniške industrije. Med trume njegovih kosmatih oboževalcev se zapiše tudi Luni.

Človekoljubni projekt OLPC oziroma 'One Laptop Per Child' bi Jokerjevci morali dobro poznati. O njem smo pisali že večkrat, fotke prikupne belo-zelene naprave pa so polnile celo dnevno časopisje in televizijske zaslone. Toda koliko vas je slišalo za slično pobudo, imenovano classmate pc? Bržkone bolj malo, kajti dotične ne promovirajo Bono in ostale zvezde s slabo vestjo, marveč ga fura Intel, prototip velike zlobne korporacije.

Kako ironično torej, da izid OLPCja prelagajo iz meseca v mesec, njegova cena pa že dvakrat presega sprva napovedano cifro, medtem ko se je projekt classmate novembra udejanjil v prvem pravem izdelku. In to nadvse uspešno: Asusov eee pc je nemudoma postal eden najbolj vročih kosov železja v prazničnI sezoni in so ga doslej prodali več kot štiristo tisoč kosov. Od decembra je za 300 evrov na voljo tudi pri nas (razpečuje ga **Avtera, 01 / 585 36 40**, imajo ga v vseh večjih računalniških centrih), kjer smo ga, tako prodajalci, sprejeli podobno toplo kot drugod po svetu.

Zasnova brez konkurence

Ime eee pc je okrajšava za geslo 'easy to learn, easy to work, easy to play', ki je za spremembo več kot le še ena marketinška puhlica. Preprostost in priročnost sta bili poleg cene glavni vodili razvoja in rezultat je napravica, otipljivo drugačna od ostalega na trgu. S klasičnimi notesniki je ne gre primerjati že zaradi drobčkanosti in lahkosti, medtem ko se od UMPCjev (ultra mobile peceji) loči po polni tipkovnici in naphanosti s funkcijami. Še najbolj so ji podobni liliputanski subnotesniki tipa vaio, s tem, da je od njih cenejša za tri- do štirikrat. Eee pc tako nima prave konkurence in v tem trenutku uživa sloves edinstvene naprave. Morda ga utegne ogroziti OLPCjev XO-1, ki pa je zaenkrat malce preveč fantomski, da bi ga jemali resno.



Ena najmočnejših eeejevih lastnosti je takojšnja uporabnost. Napravica se zavoljo flashevskega 'diska' in optimiziranega Linuxa zažene nepri-merno hitreje od drugih notesnikov. Dvig traja manj kot deset sekund!

V čem je skrivnost Asusovih inženirjev? Pravzaprav je ni, kajti za osnovo so vzeli znano, čeravno pozabljeno Intelovo platformo 910GML. Gre za tri leta staro tehnologijo, namenjeno mobilnim procesorjem generacije dothan. Tehnične zmožnosti zato niso ravno čeljust spuščajoče: zunanje vodilo je 400-megaherčno, podprta sta največ dva giga pomnilnika DDR2-400, medtem ko si grafično jedro GMA 900 rezervira 8 MB sistemskega rama in je po današnjih standardih smešno. V navezi z osrednjim čipsetom tiktaka varčni celeron M 353. Privzeto 900-megaherčna srčika že tako ne prekipeva od računske moči, Asus pa jo je zaradi manjše porabe energije ter segrevanja odvil na ubožnih 630 MHz. Toda eee pc v nedrju skriva tehnološki dragulj, s katerim se lahko pohvalijo samo najdražji prenosniki. Kot osrednjo shrambo namreč uporablja disk s celicami flash, najpogosteje s štirimi gigabajti prostornine (v tujini sta naprodaj modela z 2 in 8 GB, šušlja se tudi o prihodu 16-gigabajtneža)! Drobni, varčni in neslišni pogon je eden od glavnih zaslužnežev za eeejeve skromne mere, hkrati pa dosti pripomore k odzivnosti programskega vmesnika.

Nadalje je presenetljivo popoln nabor priključkovja. Malček zna komunicirati tako žično kot brezžično (manjka klasični modem), prebavi pomnilniške kartice vrste MMC in SD ter vsebuje tri vtiče USB 2.0, slikovni izhod VGA in konektorja za slušalke ter mikrofon. Od preostanka železnine bi se spodobilo omeniti obzaslonska zvočnička, na določenih modelih prisotno 0,3-mega - pikselno kamero ločljivosti 640 x 480 in na spodnjo stran postavljeni mikrofon.

Vse skupaj je natlačeno v ohišjece, katerega miniaturnosti si ni moč predstavljati, dokler ga nimaš v šapah. Šatuljica meri komaj kaj več kot zvezek formata A5 in nikjer ne presega treh centimetrov in pol debeline. To pomeni, da eee pc zlahka zadegaš pod pazduho in ga neseš kamorko - li, za kar ne potrebuješ torb ali ruzakov. Podobnega mnenja je Asus, zato malčku prilaga preprosto tkaninsko ovojnico. K veseli mobilnosti še kako prispeva tudi teža oziroma, bolje rečeno, manko nje: eee skupaj s štiricelično baterijo tehta komaj dobrih devetsto gramov. Nič več nežele - nega fitnesa, torej.

Malčkova lupina je v celoti plastična in na voljo v kopici veselih barv. Izdelava ni vr - hunska, kar je glede na ceno pričakovano, vendar izdelek ne deluje ceneno ali nekakovostno. Dvig pokrova razkrije okleščeno, toda funkcijsko popolno tipkovnico formata QWERTY, sledilno ploščico in širokokotni zaslonček. Slednji v diagonalo meri sedem palcev in kaže sliko ločljivosti 800 x 480. Prikazovalnik ne zaseda celotne notranje površine pokrova, marveč ga obdajata zvočnika, zato je občutek sprva nekoliko igračkast.

Linuxov šampion

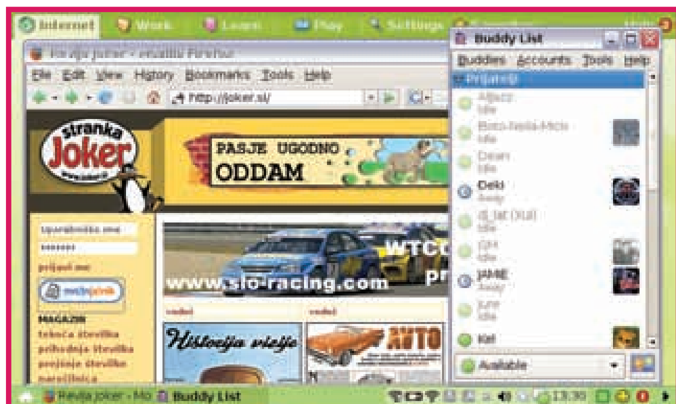
Asusov palček je samosvoj tudi s softverskega vidika. Privzeto je prednaložen s prilagojenim Linuxom vrste Xandros (izpeljanka Debiana), ki je naphan z več kot štiridesetimi programi. Okolje je na račun preprostosti in samoumevnosti predelano do nerazpoznavnosti. Aplikacije so razdeljene v tematske skupine, skozi katere se premikaš z zavihki. Nič zaganjalnih menijev, nič konfiguracije, nič upravljanja s strojno opremo ... Rešitev je za mladež ali nekoga, ki se z računalom srečuje prvič, nedvomno zadetek v polno, kajti eee pc znaš uporabljati, kakor hitro ga dobiš pod prste. Brskanje po spletu? Greš v zavihek 'Internet', poklikaš gromozansko ikono z napisom 'Web' in že bolščiš v Firefox. Pisanje dokumentov? Skočiš na oddelek 'Work', pobožaš sugestivno

sličico 'Documents' in zažene se pisalni del OpenOffica. In tako naprej. Nabor aplikacij je celovit in povsem zadostuje za dnevna opravila manj zahtevnih uporabnikov. V spletnem oddelku so poleg brskalnika na voljo bližnjice do Googlovih storitev, Skypa, spletnega radia in hitročvekalnega odjemalnika (ta poleg MSNjevega protokola podpira še nekaj najpogostejših). Pisarniški nudi polno funkcionalnost OpenOffica 2.0, bralnik dokumentov .PDF, slovar in podobno. Zavihek za učenje ponuja kopico domiselnih načinov za spoznavanje kemije, jezikov, matematike in še česa. V skupini 'Play' pa je najti igre in večpredstavnostne nucnike. Priloženo programje je v največji meri zastonjske, odprtokodne narave, a poslanstvo opravlja čisto zadovoljivo.

mi, Asus prilaga celo ploščček z ustreznimi gonilniki. A pri takih podvigih se je treba zavedati dvojega. Prvič, eee ne vsebuje ploščkosuka, zato boste morali uporabiti zunanji sukalnik z vmesnikom USB ali se znajti s palčniki. In drugič, 4-gigabajtni disk je utesnjujoč, zato je treba paziti na vsak kilobajt. Pripadniki Microsoftovega tabora si pri tem pomagajte s hujšalnimi aplikacijami tipa Nlite *(www.nliteos.com)*.

Življenje z eeejem

Seveda drži, da uporabniki in predvsem igričarji z eee pcjem nimamo kaj početi. Dočim bi ga prvi lahko uporabljali kot prenosen sporazumevalni multipraktik, špilavni navdušenci s par vdelanimi igricami gotovo ne boste zadovoljni. Največ, kar zmore eee, je poganjanje Quaka 3 in podobnih sunkov iz preteklosti. Takisto upoštevajte, da ima drobčkanost temno stran. Zaslonček zna biti sila utesnjujoč, saj brez nastavljanja ne zmore prikazati niti YouTubovega predvajalnega okna v privzeti velikosti, v pisarniškem načinu pa mu ob prikazu menijev zmanjka sape že pri manj kot petnajstih vrsticah teksta. Zgodba zase je tudi tipkovnica z miniaturnimi tipkami.



Od drobnega zaslončka ne pričakujte čudežev. Zalomi se mu že pri prikazu širših spletnih strani, da sočasnega dela v več oknih ne omenjam. Toda eee pc niti strojno ni ravno idealna platforma za večopravilnost.

Toda Asusov malček se nima za vrhunski notesnik, zmožen naprednega igranja in poganjanja najzahtevnejših aplikacij, temveč je zamišljen kot pripomoček za učenje – nekatere ameriške šole so že naročile velike pošiljke – ter prve korake v svet računalništva. Kot tak je idealen za otroke in ljudi, ki jih je strah tipkovnic, hkrati pa se izkaže za zelo priročnega in doraslega širokemu naboru opravil, saj je iz škatle sposoben opraviti z nekako devetdesetimi odstotki potreb povprečnega uporabnika. Vsezmožnost ga sočasno rešuje primerjav z dlanč niki in pametnimi telefoni. Kjer so ti ozko specializirani in znajo bore malo drugega kot tisto, kar so si zamislili njih snovalci, je eee pc kljub vsemu polnokrvno računalo. Pa čeprav se ne jemlje blazno resno, marveč ti pod nos nastavi tako pluse kot minuse. Če so ti prvi všeč, drugih najverjetneje ne boš niti opazil ...

Kaj pa, če bi kljub bogati ponudbi rad naložil kak svoj progi? Tedaj se situacija zaplete. Najprej zato, ker Linux uporablja sebi lasten sistem namestitve, ki se razlikuje od oknaškega poganjanja datotek .exe. Dodatno pa še vsled Asusove odločitve, da močno omeji prilagodljivost osnovnega vmesnika. Orodje za dodajanje in odstranjevanje programov je sicer prisotno, a je v prvi vrsti namenjeno posodabljanju in malenkostnemu spreminjaju obstoječega nabora (v linuksaškem žargonu: repozitorija). Za namestitev lastnih aplikacij se je treba rešiti spon osnovnega okolja in preklopiti v polni namizni način. Toda enostavne poti do tega ni; edini način je čaranje v ukazni konzoli in vstavljanje drugih repozitorijev. No, brez skrbi, navodila za postopek so na spletu, denimo na *www.eeeuser.com*.

Nenazadnje je eee moč ovesiti s kakim drugim operacijskim sistemom. Za malčka je že na voljo nekaj distribucij Linuxa, na primer eeeXubuntu in eeeDora. Dotična znata ustvariti zagonski USB-ključ in vse ostalo opraviti po spletu. Zanesenjaki so uspeli naložiti celo MacOS X, vendar bolj kot dokaz zmoglivosti, kajti sistem na tako šibkem hardveru ni najbolj uporaben. Opcija so tudi Microsoftove stvaritve, natančneje Okna XP. Eee pc je strojno popolnoma združljiv z nji-



Asusček je najbolj pisan na kožo otrokom. Mokronoscem je prilagojen dobršen del softvera, povrhu pa si na drobčkani tipkovnici ne bodo lomili prstkov. Boljša priprava za spoznavanje računalništva so bili le še osembitniki.

somrak glasilk

Sneti z visokim glasom, zaprtimi očmi in izproženimi rokami doživeto gruli "I wanna dance with somebody!" Ostali člani JCT se med krvavenjem iz ušes spotikajo eden čez drugega, da bi čim prej zapustili dnevno sobo. Sploh, ker so potem na sporedu Village People.

Zares, daleč smo prišli od časov, ko so se z nažiganjem računalniških in video iger bavili samo friki s komaj kako mišico na telesu in z očali, narejenimi iz dna steklenice za šampanjec. Taki lahko v špilih sicer še vedno najdejo pribežališče pred vsakdanjikom. A hkrati je e-zabava privlekla vsakdanje sodobne ljudi, ki je nimajo za sveto početje, temveč za sredstvo, s katerim ukinejo dolgčas oziroma se enostavno imajo fino.

K temu je največ prispevala rast nezahtevnih špilov za masovno publiko (tako imenovane 'casual' igre, nasproti jim stoji kategorija 'hardcore'). To so izdelki, ki jih urno dojame še tak računalniško-konzolastični neznalec in se je z njimi sposoben nemudoma zabavati. Poanta v njih običajno ni streljanje vesoljcev in nadgrajevanje viteza, temveč v navidezno resničnost prestavljena normalnost, od športa do petja. Ta je velikokrat nadgrajena z družabnostjo v dnevni sobi. A čeprav je pojem za to vrsto iger postal Nintendov wii, je cesto do njegovega uspeha tlakoval Sony. V zviti potezi je pred tremi leti svojemu playstationu 2 namreč daroval edinstveno navezo softvera in hardvera, namenjeno splošnemu občinstvu, ki je obnorela Evropo in Japonsko ter uspela tudi v Ameriki. Domače karaoke – Singstar.

Trening glasilk na PS2

Začetni paket je vseboval plošček z igro in ožičena mikrofona: modrega za fantke in Jožico Brodarič ter rdečega za punčke in Roka Kosmača. Mikrofona si priklopil v vratca na USB-vmesniku, vstavil okroglino in se čez nekaj trenutkov znašel v karaokah, kakršne so bile dotlej večinoma dostopne le v specializiranih gostilnah. Ko si izbral pesem, je v ozadju stekel njen spot, ti pa si s petjem lovil črte, ki so se risale čez ekran. Zvesteje izvirniku kot si žvrgolel, več točk si dobil, odvisno od težavnosti (easy, medium in hard). Sicer dobra tehnologija prepoznave glasu je beležila samo višino, namesto da bi upoštevala tudi foneme. Zaradi tega si lahko pel pravo besedilo v katerikoli ustrezni oktavi ali tulil blblblblbl, igri je bilo vseeno.

Vse to za ljubitelje karaok ni bilo nič nenavadnega, predstavljalo pa je preblisk za vse, ki se s to obliko zabave dotlej še niso srečali. Singstar je mimogrede postal stalnica raznih rojstnodnevnih, božičnih in kar tako zabav. Gostitelj je po večerji vklopil PS2, potegnil na dan mikrofone in žur sto ur se je lahko začel. Sodelovati so mogli vsi, tako fantje kot punce, stari in mladi – če ne takoj, pa po pivu ali dveh. Smisel je bil itak v druženju in Singstar je bil za to kot naročen. Če ti je šlo za točke, si se trudil, drugače ne. Spomnim se novoletne zabave, ko je okajena znanka prijela za mikrofon, nakar sploh ni pela, ampak se je šla plesalko. Mladostne sanje nastopanja na odru, pa to.

K privlačnosti sta nemalo doprinesli profesionalna zloščenost in uradna licenca. Reč je bila kilometre pred tonamenskim sharewarom za peceje, dočim so čisto pravi video spoti dajali v koš mašine za karaoke v krčmah. Obenem so bili bolj impresivni od poligonske grafike, s katero je opletal edini konkurent, Konamijev Karaoke Stage (v ZDA Karaoke Revolution). Dasi je izšel pred Singstarjem, je bil obsojen na žretje prahu, saj so mu sprva prilagali nevzdušno kombinacijo slušalke in lovilnika glasu za na betico, s kakršno rulja čveka po Skypu, kasneje pa so mutili z dokupljivimi mikrofoni ter z le enim priloženim. Singstarju ni škodila niti povezava s playstationovo kamero eyetoy, ki je omogočila, da si se med dretjem gledal na televizorju. In še nekaj je Karaoke Stage potisnilo v ozadje: pesmi v neoriginalnih izvedbah (coverjih, enako kot v Guitar Heru), medtem ko jih je bilo v Singstarju vseh tridesetero izvirnih.



Z USB-vmesnikom, ki pride zraven Singstarja, delujejo le uradni, priloženi Sonyjevi mikrofoni. So pa ti dobri za v PC. Ali za v Georga Michaela.



Ko se je Pevska zvezda izkazala za zlatojajčno putko, so ji sledile 'samostojne razširitve'. Po dve do tri na leto, kot bi šlo za Magic. Za nobeno od teh si ni treba lastiti prvotnega Singstarja in moč jih je kupiti v verziji z mikrofonoma ali brez. Med njimi najdemo kompilacije, ki poveličujejo aktualne uspešnice, rokersko usmerjene ploščke in tematske združke, čemur sledijo lokalne izvedenke, kot so nemški Deutsch Rock-Pop, španski La Edad de Oro del Pop Espanol, indijski Bollywood, R&B, Latino ... Jasno, Singstar so z leti priredili mnogim trgom, od švabskega do avstralskega. Celo Hr-

vati so izdali svojo inačico edicije Rocks.
Vse te naknadne zvezde so hitro naredili povezljive med sabo iz s prvencem. Ko zaženeš ene vrste Singstar, lahko plošček vzameš iz konzole in vstaviš takega s katerokoli drugo inačico. Pri tem se seznam komadov spremeni, ohrani pa se programska koda iz verzije, ki si jo najprej zagnal. To je kul, če bi rad pesmi iz zgodnejših verzij pel s prepoznavanjem glasu iz novejših, saj so ga kasneje nekoliko izboljšali. Fonemov pa še vedno ne prepoznajo.
Šit je le, da služenje denarja ni enako kakovosti. Priporočljivost Singstarjev niha, saj imajo redno prste vmes kravatarji. Iz tega razloga so se v Anthems znašle Pussycat Dolls, kar je vredno šusa v čelo, v Rocks pa so šli tlačit Gwen Stefani. In še nekaj je opazno: zaljubljenost v ženske in visoke moške glasove. Če te niso kolegi pred vreščanjem nabrcali v jajca, boš imel problem (kot pravi citat iz Guitar Hera: “It's not how well you sing, it's how HIGH you sing!”). Šur, če ti po žilah še plove dovolj testosterona, boš elegantno pel oktavo niže, kar pa je mnogokrat slišati obupno in je naporneje, saj je Singstarjev mikrofon nagnjen k temu, da slabše pobira nizke tone od visokih. Hja, glasbeniki so pesmi sestavljali za svoj glas, medtem ko se od tebe pričakuje, da boš imel razpon Celine Dion in moč Joseja Carrerasa ...

Cvil na PS3

Da so Singstar vkup dali tudi za playstation 3, je tako nepresenetljivo kot dejstvo, da bo imel Erik Ferfolja kratko kariero. Praktično gre za enak Singstar kot na PS2, samo da je obogaten s prenovljenim vmesnikom, hitrejšim nalaganjem in spletno povezljivostjo. Da se niso dosti ukvarjali z bistvom, pove že to, da zraven dobiš enaka ožičena mikrofona kot pri Zvezdah za staro igralno postajo. Tudi koda za prepoznavanje petja je taista kot pri zadnjih Singstarjih prejšnje generacije – le sanjaš lahko, da bo drobovje PS3 vedelo, če poješ “lalala-raveerjepador-mimimi” ali zaresno besedilo. Rap meter pri ustreznih štiklih je videzno bolj fensi, toda zaznavanje nakladanja ostaja površno. Tako kot prej so težavnosti tri, moč je izbi-



Pri nas tržijo Singstar za PS3 v angleščini z britanskim naborom komadov. Drugod po Evropi naletiš na lokalizirane inačice s Toten Hosen in Erosom. Prav tako obstaja norveški, francoski, španski ...

KARA-O-ZNAM

Ker se poznejših izvedenk Singstarja posamič v Jokerju še nismo dotaknili – smo pa v cifri 132 objavili velik članek o karaokah in izvirnem Singstarju, id na stranki je 757 – se spodobi, da si ogledamo ključne. Popolni seznami komadov za vse so na *www.singstargame.com*, klikni na ’PS2 only’.

Singstar (2004)
Prvi Singstar je vseboval ne ravno napreden karierni način za enega, ki je v razširitvah izpuhtel. V mestu si se skušal uveljaviti kot pevec in si napredoval po prizoriščih, nekako tako kot v Guitar Heru. Večigralski modus je poznal skupno petje in modus pass the mic, ki je dve moštvi (vsako je moglo vsebovati do štiri člane) postavil pred razne pevske izzivčke. Dober zlet pesmi z vseh vetrov, od popa do rocka, od balade do polke. Prepoznava glasu ni tako doterana kot v kasnejših verzijah. **Solidno kot izbor EMA 2006.**

Singstar Party (2004)
Enoigralska kariera se je poslovila, multiplayerju pa so se pridružili sodelovalni dueti, kjer rdeči mikrofon prispeva en glas in modri drugega. Party je prvi omogočil vstavljanje ploščka s prejšnjimi karaokami. **V redu kot album Rihanne.**

Singstar Pop (2005)
Enak nabor funkcij kot Party. Nenavdihnjen izbor sladkobnega popa in kvazi rocka na prvo žogo (Ashlee Simpson, Good Charlotte, The Dandy Warhols) je Singstar Pop priljubil le nezahtevni mulčadi. **Zadovoljivo kot Anika Horvat.**

Singstar '80s (2005)
V multiplayer so zadegali modus sing-song, oblikovan kot Pong, v katerem si lopatici premikal z višino glasu. Brez zveze. Je pa izbor pesmi dober za ljubitelje čizi obdobja pajkic, leder jaken in čup. Med drugim je na njem Ice Ice Baby, pesem, ki vedno zmaga. Obenem osmisli merilnik rapa, ki točkuje glede na ritem izgovarjanja. Saj smo wiggaz, ne? **Simpatično kot Daughtry.**

Singstar Rocks! (2006)
Rokerski Singstar z enakimi funkcijami kot običajno. Nabor komadov je zadovoljiv, a so mednje vtaknili preveč nesmiselnih, recimo 1985 (Bowling for Soup), What You Waiting For? (Gwen Stefani) in Apply Some Pressure (Maximo Park). Nekje tu so začeli izhlapevati tudi uvodne animacije. **Srednja žalost v slogu Nickelbackov.**

Singstar Anthems (2006)
Nekateri štikli so res himne, recimo Total Eclipse of the Heart, Radio Ga Ga, I Will Survive in It's Raining Men. Kaj med njimi počno Don't Cha (Pussycat Dolls), Biology (Girls Aloud) in Making Your Mind Up (Bucks Fizz – WTF?!), pa ve samo Sonyjev marketinški oddelek. Povrhu je namesto tridesetih komadov nasnetih le dvajset. Nateg. **Srhljiv krulež tipa Damjan Murko.**

Singstar Legends (2006)
Singstar, kot se spodobi! Za razliko od kilavih Anthems so tu res zbrane legende, od Arethe Franklin in Bowieja prek Elle Fitzgerald, Eltona Johna, Lennona in Lynyrd Skynyrdov do Patsy Cline, Righteous Brothers ter Turnerjeve Tince. Škoda, da plošček umažeta marketinško primikanje Blurov (??) in Vertigo od U2, ko ima Bono s kompanijo toliko boljših pesmi. A kakorkoli, vredno nakupa. **Ou jea, Šank Rock srečajo Majdo Sepe.**

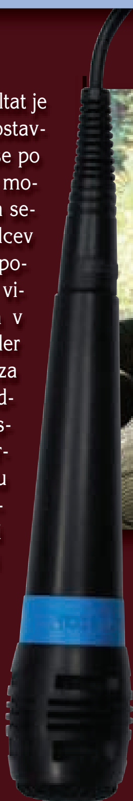
Singstar Pop Hits (2007)
Če že hočeš pop hite, je Singstar Pop Hits dosti bolj priporočljiv od izvirnega Popa, saj tod harajo Avril Lavigne, Corrine Bailey Rae, Jennifer Lopez, Norah Jones in Scissor Sisters. Fejst za tiste, ki hočejo peti komade z vrhov lestvic, kakor minljivi ti že so. **Zanesljivo fajn kot Kingstoni.**

Singstar '90s (2007)
Ker so devetdeseta obdobje, v katerem je odraščala večina vas, ste nemudoma dvignili ušesa. A žal je izbor zopet polovičen: nekaj :ava: zadev (Nena, Cure, Crash Test Dummies, Nick Cave, Natalie Imbruglia) in koš debilnosti, ki jih noter tlačijo butasti kravatarji, ki se bojijo za prodajo (Barenaked Ladies, Sir Mix-a-Lot, Technotronic ft. Felly). V redu, a lahko bi bilo dosti bolje. **Kot recimo The Cardigans.**

Singstar Rock Ballads (2007)
Rokerske balade, mmm ... Kot nalašč, da homoseksualna nagnjenja privrejo na plan in se čofotaje zlijejo po premeteno oblikovanem mikrofonu. Khm. Če odštejemo Sugababes in Anastacio, za katerih vstavitev v ROCK!!!! BALLADS!!!!11ena potrebuješ skurjene možganske sinapse, poslovodskih neumnosti niti ni. Poison, Roxette, Europe, Heart, Mr. Mister, Starship, Boston ... Rock Ballads se izkaže za jako soliden plošček, ki s širokim, kakovostnim naborom dodobra pretrese glasilke ter obudi mnogokater spomin. **Čisto v slogu kompilacije Best of '90s.**

Singstar Balkan 2 Turbo (2008)
Za lanski prvi april je izšel Singstar Balkan, za letos pa založnik Pleska Rekords napoveduje novega. Poudarek bo na turbofolku od Vardara pa do Triglava, kar bo zajelo Ceco, Atomik harmonik, Seko Aleksić, Adelino Ismajli in Nedeljka Bajića. Istina, majke nama!





rati kratke in dolge verzije pesmi, najvišji rezultat je 10.000, na ustreznih mestih po črtah so razpostavljeni množilniki točk. Med načini je domala vse po starem: solo petje brez kariere, dueti, vadbeni modus in pass the mic za večigralstvo, kjer čaka sedem vrst pevskih izzivov za skupaj osem igralcev (najvišji rezultat, boji v medleyih ...). Kar se spotov tiče, so nekateri videi novejšega datuma videti malo boljši kot po navadni televiziji in v prejšnjih Singstarjih (pri starih tipa Bonnie Tyler ni razlike glede na PS2). Nikakor pa tu ne gre za blu-ray material v 720p, kamoli za 1080p. Redkokateri spot je tak, da si navdušen nad jasnostjo slike in bogastvom barv, saj je večina zrnatih in prav nič HDjevskih. So pa v hi defu črte za petje, ki jih gledaš večino časa ;). Edini pravi tehnološki napredek je ta, da lahko pri večini komadov ukineš izvirno petje, dočim si moral prej zviševati glasnost, da si ga preglasil. V redu novost, čeprav ni bistvena.
Predvidljiv je tudi nabor standardno tridesetih komadov. Ker je to prvi Singstar za novo generacijo playstationa, mora seznam pesmi ustrezati čim širši publiki. Zato se na njem drenjajo hiphop (Hey Ya), novi rock (Mr. Brightside, Fix You), stari rock (We're not Gonna Take It, Losing My Religion), pop hiti (Cool, Toxic, Beep), trši rock (Love Train), šlager dueti (Somethin' Stupid), R&B (I Try), indie rock, dance, Gorillaz ... V skladu s filozofijo druženja vsakovrstnih ljudi v dnevni sobi. Škoda le, da niso vsi dobri za karaoke (video Štefanove Gvendoline ima na začetku minuto, ko se ne dogaja nič pevskega) in da lepa količina pesmi za dosego ultimativnih točk zahteva petje, ki ni zares v skladu z izvirnim. To se je že dogajalo, a zdaj je problem toliko bolj očiten.
Točka, kjer se Singstarju za PS3 uspe odlepiti od onega za PS2, je povezava z vsemrežo. Po eni strani je ta primitivna, saj ni ne internetnih lestvic, ne petja na daljavo. Ustvari pa tale Singstar internetno mesto za druženje ljubiteljev karaok. Profil lahko po zgledu Facebooka povežeš z globalno skupnostjo, saj moreš posneti in na ogled dati svoj opis, najvišji rezultat, fotko, zvočni posnetek lastnega petja in / ali polminuten video izrezek, ki ga posnameš s kamero eyetoy za PS2 ali playstation eye za PS3. Hkrati zreš robo drugih in jo ocenjuješ z zvezdicami. Vse to je dostopno z računalnika – greš na *www.singstargame.com* in se režiš. Nekateri videi so dejansko tako smešni, da ti začne sadni jogurt, ki ga goltaš za podmaz glasilk, med huronskim krohotom teči iz nosa (iii, pravi koščki sadja ... hm, je to sadje?). Recimo kitajski par, ki 'poje' The Final Countdown. Čista zmaga. Drugje se

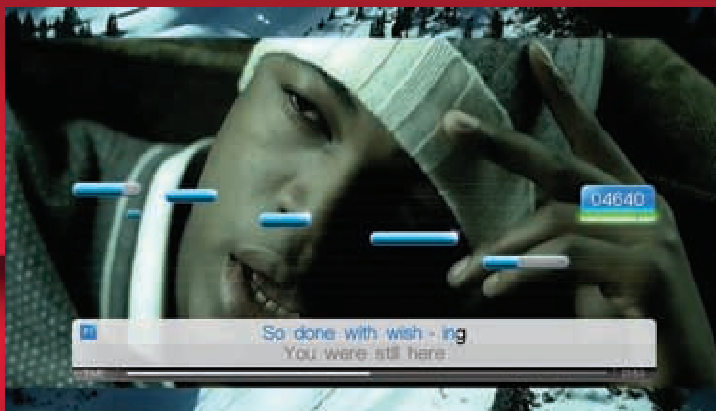


Singstarji za PS2 delujejo v PS3 s 60 GB diska (novi s 40 GB niso več združljivi za nazaj), a ne vsi popolno. To preveriš na *http://faq.eu.playstation.com/bc/bcGames.htm*.

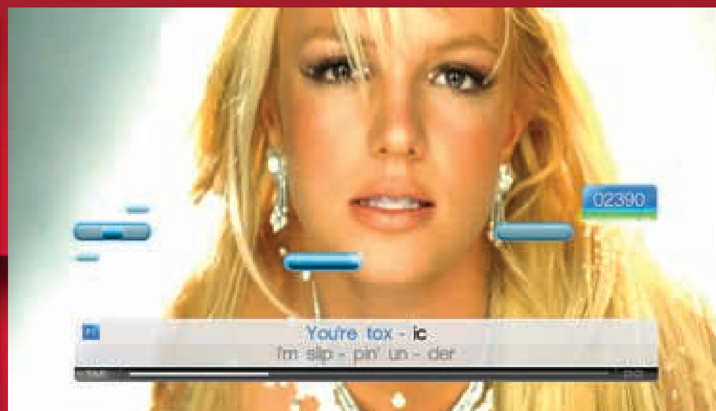
naslajaš nad ruljo, ki je brez domišljije in posluha, oziroma se zamisliš nad pevskimi sposobnostmi večine naših estradnikov, saj jih levaki iz dnevnih sob dajo v koš any day. Čuješ, štajerski slavček?
Internet je hkrati medij za pridobivanje dodatnih komadov. Ker playstation 2 nima spletne trgovine, je bilo treba pesmi nabavljati v tematskih skupkih na fizičnih ploščkih, torej Singstar Legends, Pop Hits in tako dalje. Ni rečeno, da taki ne bodo na voljo za PS3jev Singstar, vendar je zdaj osrednji (in edini) način dopolnjevanja knjižnice splet. Iz nalinijskega butika, elegantno zvanega Singstore, je moč na trdi disk v PS3 posesati ducate štiklov velikosti okrog 60 mega, ki se spojijo s knjižnico na blu-rayu. Nabor je že kar širok, od Elvisa in Alannah Miles prek Paule Abdul do Sade, in ga sproti dopolnjujejo. Težave pa so tri. Prva je kar visoka cena, ki znaša evro in pol za vsako pesem. To se zna nabrati v hud strošek – trideset pesmi tu stane 45 evrov, kar za več kot dvakrat preseže ceno Singstarja za PS2 brez mikrofonov. Druga je zanašanje na vsebino starih Zvezd, saj je dosti pesmi recikliranih od tam. Tretji hakeljc pa je otežena dostopnost štiklov za Slovenca. Britanski Singstore je po zgledu tamkajšnjega Playstation Stora zaprt za veliko večino v Sloveniji izdanih plačilnih kartic (srečo moraš imeti, da ti uspe dobiti kakšno, ki deluje), medtem ko je ameriški daleč od odprtja. Ne deluje niti virtualna kartulja Wirecard (*www.wirecard.com* – nanjo sredstva prenašaš s svoje fizične kartice), ki je nekaj časa nudila pot do vsebin angleškega PS Stora. Nekaterim bo deloval trik z nemško trgovino (glej okvir), vendar je to izhod v sili, ki bo za večino preveč zapleten in drag.
Takle mamo, torej. Singstar za PS3 je po nekaterih lastnostih dober, a v glavnem prežvečen in ne ravno napreden izdelek, saj gre samo za prebarvani, z delno spletnostjo opremljeni stari Singstar. Lahko da te do nezavesti vzburjajo določene pesmi, (za Slovenca problematičen) download komadov, prikaz sebe na netu in opazovanje pojočih ruljekov (kar je itak mogoče s pecejem). V tem primeru te ne morem ustaviti. A če že imaš Sonyjeve karaoke za PS2, tehle za PS3 ne potrebuješ. In celo če nimaš nobenih karaok, si lastiš samo playstation 3 in si jih srčno želiš, se moj nasvet glasi, da z nakupom počakaj. Za pomlad Sony obljublja kartice s točkami za Playstation Network, kar bo britanska Playstation Store in Singstore odprlo za Slovence. Do takrat se bo lista dodatnih komadov zdaljšala, nemara uleti kak popravek, denimo tak, ki bi omogočil petje čez splet in zrihtal ritem v določenih štiklih, upati pa velja tudi na inačico z brezžičnima mikrofonoma. Šele tedaj se bo lahko fenomen Singstar pod Alpami dostojno nadaljeval na konzoli sveže generacije!

DOLPOTEG OD NEMCEV

Kot pridnemu novinarju mi je uspelo ekstra pesmi za Singstar kupiti v nemškem Singstoru, ki ima enako ponudbo kot angleški. Na PS3 ustvariš švabski master account (postopek je v dojče šprahe, tako da si omisli znanje, slovar ali Dirka Nowitzkega). E-poštni naslov si izmisliš, a mora imeti končnico .de, recimo janplestenjak@bridkasolzica.de, za naslov pa vpiši legalno nemško poštno adreso, na primer univerze v Munchnu. Uredi si še kartico na Wirecard.com (podrobna navodila so na mn3njalniku, izba konzolec, tema 'Playstation Store v Sloveniji'). Ko v Singstoru nafilaš košarico z zelenimi pesmimi, prispevaj številko Wirecarda in svoj pravi naslov v Sloveniji. Postopek deluje za moj Mastercard, a ni rečeno, da bo z vsakim, z Viso in večno. Takisto moraš vedeti, da za sleherni prenos sredstev s svoje kreditne kartice na Wirecard švicarski banki odštejepreviš najmanj evro in da jim boš moral skoraj gotovo poslati skenirano kartico, osebno izkaznico ter račun oziroma izpisek od kreditne.



Načeloma je mogoče vsak Singstar dobiti v verziji z mikrofonoma ali brez, hec je bolj v tem, kaj je na zalogi. Verzije za playstation 2 brez mikrofonov stanejo v štacunah 20 ojrov, inačice z njima pa 45.



Ko Big Bangi dobijo Singstar za PS3 (februarja – do takrat jih recimo nudi trgovina Mantis), bo inačica brez mikrofonov koštala 30 evrov, z njima pa med 50 in 60. Za ta cekin ne dobiš nobene kode za zastojski download komada.









Igralna konzola
Sony PSP Base Slim

Mislite, da je prenovljena zunanjost vse, kar prinaša PSP slim & lite? Nikakor. Seveda je impresivno, da je novi PSP za 33 % lažji in 19 % tanjši od starega. Toda naprava ima poleg tega AV izhod, 32 MB več pomnilnika za krajše nalagalne čase in boljši digitalni križec. V sivi in črni barvi.

189,90 € 45.508 SIT





Playstation 2 Buzz komplet

Komplet igralne konzole in štirih igralnih pripomočkov za igro Buzz Quiz.

126,90 € 30.410 SIT

Igralni volan
Logitech Nascar Racing Wheel

Občutite tresenje in udarce v vožnji z volanom z odličnim povratnim učinkom ter pedali za plin in zaviranje. 12 gumbov. USB priklop.

32,99 € 7.906 SIT



Playstation 2 igra
Need for Speed: Pro Street

49,99 € 11.980 SIT



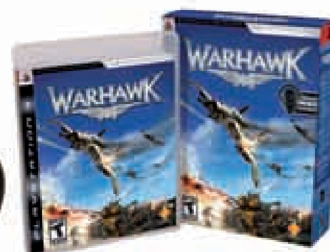


Playstation 3 igra
Heavenly Sword

59,99 € 14.376 SIT





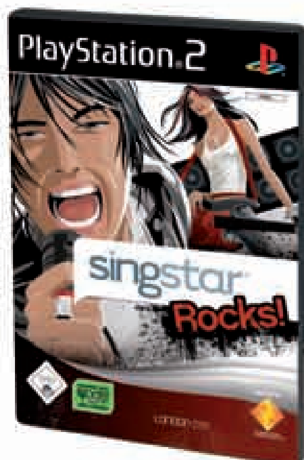


Playstation 3 igra
Warhawk Multiplayer + Bluetooth slušalka

49,99 € 11.980 SIT







Playstation 2 Sing Star Rocks komplet

Komplet igralne konzole Playstation 2, igre Sing Star Rocks in dveh mikrofonov.

129,90 € 31.129 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

EA Playground



Daljinca držiš kot avionček in z nagibi jadraš mimo ovir. Dodatni izzivi predočijo letenje skozi zvezdaste obroče.



Nogodbojka je najnaprednejša med igrami. Cilj je dati gol s spretnimi podajami in zabijanji čez mrežo.

EA Playground se skuša zriniti v dnevne sobe po poti, ki jo je ugazil pionirski Wii Sports. Skupek telovadnih mini iger vključuje aktivnosti, s katerimi si otročad krajša glavne odmore in proste popoldneve. Na voljo je torej razno mlatenje po žogi, kamor spadajo križanec nogometa z odbojko, med dvema ognjema, skvoš in poganjanje bunke na vrvici okrog kola (tetherball). Ostale tri minice so dirke z avtomobilčki, metanje papirnatih aviončkov in prvoosebno streljanje na tirnicah. Pri enoigralstvu postaneš nov mulec v soseski, ki si mora sloves v šolski hierarhiji šele priboriti. Letati je treba torej od izzivalca do izzivalca in ko pobalina ali smrkljo v panogi premagaš, si nagrajen z nalepko. S polnjenjem albuma se odpirajo vrata novih prizorišč, tako da z dvorišča zakoračiš še v park, stadion ter gozdič. Pri tem lik vodiš s križcem, ker špil nunčaka ne podpira, saj ga je treba dokupiti, EA pa cilja na najmanjši skupni imenovalec. Okrog so razmetane vreče s frnikolami, ki jih pri šefu otroškega podzemlja menjavaš za posebne sličice z dobrotami. Močnejši udarci, boljši ščiti, nova letala in urnejši pospeški postanejo sčasoma nepogrešljivi, saj nasprotniki zrastejo v robotsko tečne neizprosneže.

Ker je mulcev nekaj čez dvajset, sort osrednjih iger pa le sedem, ponavljanje nastopi hitro in ne jenja vse do nekaj ur oddaljenega konca. Čeprav kratkohlačniki poleg temeljnih nudijo dodatne naloge, so vse zbite po istem kopitu, stopnjuje se le težavnost. Špilu prav tako ne more biti v ponos, da so streljalne sekvence skopirane naravnost iz prvih Raving Rabbids, da je dirkanje vrhunec nereda in da je nabijanje žogice v zid dolgčas brez primere. Inačica za DS je podobno plitka, le da je dodatno popreproščena in oskubljena še tistega temeljnega užitka ob gibanju, ki ga da mahanje z wiiljincem.

Dolge zimske večere zna popestriti večigralstvo, ki je v tosortnih zbirkah redna rešilna bilka. Nekatere podigre podpirajo dva, druge štiri sodelujoče in kaka boleča mišica sodelujočim ne uide. Toda vstopnina na Igrišče velja okrog trideset evrov, medtem ko Wii Sports za podobno, glede marsičesa celo naprednejšo zabavo poskrbijo čisto zastonj.

61 — *Navi se vleče domov z raztrganimi hlačami in cvetočimi koleni.*
wii — Electronic Arts

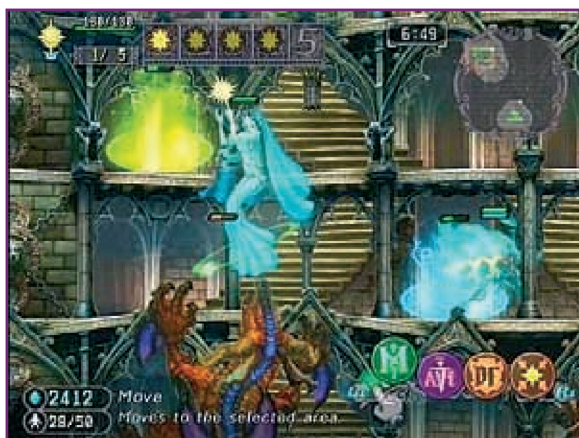
GrimGrimoire



Priklic mogočnih pošasti olajša počasno bojevanje, a onemogoča prefinjene akcije, ki so večkrat ključ do

Da so realnočasovne strategije na konzolah bolj izjema, zavoljo omejenega nadzora niti ni čudno. A vsem predsodkom v brk so se japonski Vanillaware (Odin Sphere) odločili za spopad s pecejaško trdnjavo, in to na precej zanimiv način. GrimGrimoire se namreč ne odvija na običajnem bojnem polju, temveč v šoli za čarovnike.

Junakinja te nenavadnosti je Lillet Blan, mlada čarovnica, ki se v novi šoli znajde ujeta v časovni zanki, zaradi česar mora znova in znova podoživljati zadnjih pet dni. Sebe in sošolce lahko reši le tako, da opravi z megleno preteklostjo. Toda pravljična zasnova gor ali dol, veččemu igralcu bo takoj jasno, da se s Hudodelno bukvo ne gre šaliti. Z magičnimi knjigami namreč kličemo na pomoč dvanajst vojaških enot, kamor sodijo marljivi palčki in ljubki vilini (saj niste mislili, da vas bo pričakala oborožena konjenica iz Total War?). Te morajo v vsaki misiji najprej zbrati dovolj mane iz kristalov, ki so postavljeni na različnih koncih bojnega polja, nakar se začneta osvajanje in mesarsko klanje. Takisto je presenečenje, da za razliko od večine strategij dogajanje opazujemo od strani namesto iz ptičje perspektive. GrimGrimoire je tako s svojo risankavo grafiko na prvi pogled videti kot 2D ploščada, čeprav se igra kot solidna realnočasovka z vsem, kar temu pritiče – zbiranjem dobrin, ustvarjanjem enot, usmerjanjem napadov, postavljanjem obrambe.



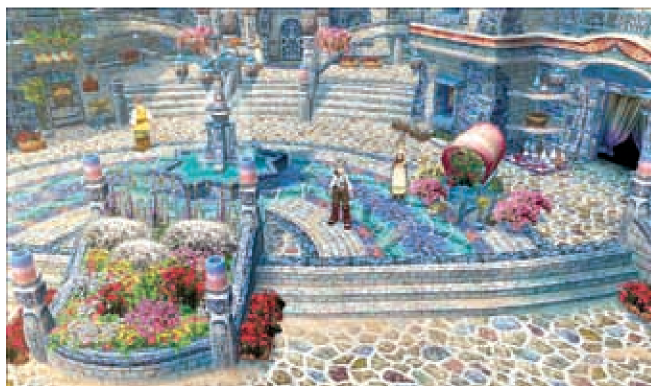
Sivina ozadij prehitro začne najedati. Takisto se začno misije ponavljati in nekje pri polovici se ti zazdi, da si že vse videl.

Škoda le, da po prvih nekaj misijah na dan pridejo težav(ic)e, ki nižajo razpoloženje. Še kar velik problem so barvno monotona, siva ozadja, ki skozi vso igro ostanejo ista. Po kapljicah najeda tudi to, da ni moč ustvariti skupin enot, ki niso iste vrste, kar kali učinkovit nadzor. Nasploh se zdi, da je špil namenjen bolj priložnostnim igralcem, ki se ne spoznajo na strategije. Temu mišljenju v prid govorita nizka težavnost in enostaven nadzor. Je pa res, da je GrimGrimoire izvirna, pogumna igra, ki bo skozi svojih petindvajset ur navdušila marsikoga, posebej tiste, ki si želijo nekaj novega.

78 — *Novost na osi zla: Jurec in armada palčkov.*
playstation 2 — Koei

Eternal Sonata

Da ima xbox 360 v Deželi vzhajajočega sonca velike težave s prodajo, krakajo že krokarji na pokopališču. Ker so Japonci nori na frpjke, si je Microsoft zastavil smel načrt, da jih na belo stran premami s kompletkom, ki vsebuje Blue Dragon (J170, 79), Lost Odyssey (pride zgodaj naslednje leto) in Eternal Sonata. Ampak plan jim ne gre zares dobro od rok, saj tudi Sonata ni umetnina. Zamisel ni nova, je pa prvič izpeljana v tako širokem obsegu. Vse, kar v igri srečamo, ima namreč glasbeno osnovo, od čarovnij do imen oseb. Klobčič dogodkov se razvija okrog resničnega skladatelja, Poljaka Frederica Chopina, ki je v svojih poznih tridesetih umrl za tuberkolozo. Chopin na smrtni postelji v svoji domišljiji ustvari svet, kjer imajo na smrt bolni ljudje čarobne sposobnosti. Ena od njih je mlada Polka iz vasice Tenuto, ki se že od malega zaveda, kaj jo čaka. Toda usoda določi, da jo pred poginom čaka preizkušnja, ki bo spremenila njeno življenje. Ideja je super in hvalabogu ne furamo spet zlajnanega klišeja o mladcu, ki se zave, da je Izbrani. Žal pa fabula ni najbolje povedana. Rdeča nit ima težave z umeščanjem vrhuncev ter razpletov in v neprimernih trenutkih bruha na dan zadeve, ki s trenutno situacijo sploh nimajo zveze. Potek motijo tudi neumestni filozofsko-dramski vložki v slogu desetminutnega (!!) monologa umirajoče izdajalke in dvajsetminutne (!!) pridige z nepovezanimi dejstvi o varovanju narave med zadnjimi prizori epiloga. Na srečo obstaja možnost, da dolgočasne in že videne prizore preskočimo.



Barvitost in domišljija mest v Eternal Sonati ne pozna meja. Na trenutke se ti zazdi, da gledaš anime v visoki ločljivosti.



Boji potekajo vedno tri na tri, sprva pod milimi pogoji, ki se nato zaostrijo. A še zdaleč ne dovolj!

Igranje je podobna mešanica svežine in problemov. Kombinacija realnočasovnih bojev s klasičnim poteznim načinom ni ravno prelomna, a deluje tako, kot je treba. Vsak lik ima za poteze na voljo nekaj sekund, v katerih je treba pritisniti gumb za običajen napad, specialko, rabo vnaprej pripravljenih predmetov ali zmanjšanje škode med napadanjem sovragov. Na prvi pogled se sliši skopo, a špil to nadomešča z desetimi igralnimi liki, od katerih ima vsak svoj arzenal, ki se v bojih različno obnaša. Večje sablje so počasnejše, toda učinkovitejše, medtem ko priročnejša orožja hitreje ustvarjajo zaporedne udarce ('odmeve'), ki vplivajo na specialke. Te lahko uporabljamo brez omejitev, a finta je ravno v odmevih – več kot jih je, učinkovitejši so posebni napadi. Specialke se delijo na svetle in temne, odvisno od tega, na kakšnem predelu bojnega polja smo. Če smo v senci, se bo sprožil temen napad, na soncu svetel. Isto velja za sovrage, le da dotični na različnih podlagah menjajo obliko in na tak način postajajo nevarnejši. Monotonijo in prežvečenost preprečuje važna niansa, in sicer to, da se poleg stopnje igralnih likov sproti zvišuje nivo družčine. Ta ne napreduje glede na število ubitih beštij ali prestanih bitk, marveč po zaslugi ključnih trenutkov v zgodbi. V praksi to pomeni, da postajajo boji proti koncu vedno hitrejši in zanimivejši.
Škoda zatorej, da je težavnost tako nizka. V vsej igri sem le enkrat ugledal napis 'Game Over', in še to zato, ker sem vmes telefoniral. Predmeti za zdravljenje so skorajda odveč, s fotografiranjem sovragov pa lahko že na začetku naberemo toliko denarja, da zadostuje do zadnjega šefa. Odbitke špil prejme tudi na račun lepih, a dolgočasnih temnic, ki – razen v dveh majhnih izjemah – ne vsebujejo ugank, ki bi vsaj malo zaposlile sive celice. S petindvajsetimi urami glasbeno-barvitega nažiganja lahka in lahkotna Eternal Sonata sicer poživi turobni zimski vsakdan. Toda razen spodobnega bojevalnega sistema in izvirne ideje ne nudi ničesar novega ali pretreseljivo posebnega, zlasti pa ne odličnega. Zaslužna ne bo ne za uspeh med samuraji, ne za raztur pod Alpami.





Štorija je sprva napeta, na sredini dolgočasna, proti koncu pa seže v nerazumljive filozofske sfere, ki bodo marsikoga razočarale.

70 — **Jurčev** solo nastop razpade v kakofonijo v A-molu.
xbox 360 — Atari



Šefi načeloma ne zahtevajo posebne pozornosti. Parkrat dobro usekaš in mrcina bo našla črno zemljico.

Ace Combat 6



Tole je uradni igrator za Ace Combat 6, imenovan ace edge (na Japonskem flight stick EX). V Evropi ga uradno ni, na Ebayu pa je čezlužen ali rižožerski. Skupaj z igro :(.

Da je Fires of Liberaton, kot se glasi gajstni podnaslov AC6, za to dolgo serijo arkadnih letalščin tako neprelomen, ni čudno. Namco je tvegal že s prehodom s PS2 na xbox 360, ki je na Japonskem slabo razširjen. Če bi šli drezat še v sprejeto osnovo, bi ziher izviseli, saj rižojedci mrzijo spreminjanje reči, na katere so navajeni. Šestica je zato Ace Combat v HD. Celo manj kot to ...



Pogledi so trije: iz kabine, notranji brez kabine in zunanji od zadaj. Lahko bi dali še kakega.

Ozadje kampanje je enake sorte kot vedno: v vihro spopada dveh sprtih dežel, tvoje Emmerie in sovražne Estovakie (= ZDA in Rusije), se ujame par likov, skozi katere igra naplete zgodbo s protivojnim sporočilom. Žal je fabula jokava in brez učinka, z brezbarvnimi liki, med katerimi ni tebe, in upokojenskim dogajanjem. O zgodovini spora izvemo malo, zaplet je nikakršen, govorci so obupni in za nameček štorija stalno posiljuje s krilaticami tipa “Go dance with the angels!”, ki bi izpadle bedne v tretjerazrednem animeju. S srčkom narejene vmesne sekvence navdušijo s podobo, vendar zamorijo s svinčenim tempom in polsmiselnostjo. Plus točka je, da so nasprotniki človeški; med drugim je podan verjeten razlog za invazijo in mirovniški nauk je kljub vsemu hvalevreden. Toda daleč so časi zanimive pripovedi iz Squadron Leaderja (J139, 85)!

Akcija je, jasno, kopija one od prej. Spet je tu širok nabor lovskih letal iz naše resničnosti, od F-16 prek suhoja 33 do F-22A in miraga 2000. Z njimi na docela arkaden način, z le nekaj niansami v letalnih modelih klatiš trume lovcev, bombnikov in helikopterjev ter sesuvaš morski in talni hardver. Osnovno orožje so ducati večnamenskih raket, tu sta še mitraljez in zalogica močnejših izstrelkov ali bomb. Letala ter opremo kupuješ med misijami: tedaj se odločiš, v katero boš sedel in kako ga boš oborožil. Isto storiš za soletalca. Nebeško sesuvanje je solidno in vzdušje med frčanjem je zopet kul, s stalnim hreščanjem radia in sporočili, ki dajejo vtis, da okrog tebe divja velik spopad. Škoda torej, da so misije najbolj tipične v seriji. Pač z običajnimi manevri naluknjaš kup avionov, ki jih vodi komajda spremenjena umetna pamet, požgeš talne enote, ki te vsaj malo ogrozijo šele na hard in expert, in to je to. Da se udinjamo le eni sprti strani, je tako ali tako logično. Vdelana sta en sam resnično epski boj (leteče ploščadi sredi špila) in en sam dober obračun s sovražnim asom, medtem ko je za AC tradicionalno nadmočno sovražno orožje dostavljeno v obliki dolgočasnih veleraket in zmikljivih malih dronov. Prejšnja dela sta bila bolj domišljijska, dobro je le, da so zdaj vdelane nadaljevalne točke. Se pa bodo hardcore pristaši nad tem namrdnili, tako kot nad splošno znižano težavnostjo. Ta med drugim izvira iz dejstva, da je ukazov wingmanom manj in da je moč, ko zmaguješ, prevladati s klicanjem roja zaveznikov nad tarče. In še nekaj je slabše. Pot skozi petnajst misij se nikdar ne razcepi, kot se je prej, dočim je vsega skupaj pri sedmih urah na normal komaj za tretjino vsebine Squadron Leaderja. Še dobro, da igranje na hard in expert zahteva nekaj prilagajanja pristopov.



V spletnem multiplayerju srečuješ same Japončke, ki so ubodli konzolo le zaradi tega špila. Ah, ti simpatični poševnooki norčki!

Grafika je super, s čudovitimi učinki, trdnim frameratom, impresivnimi oblaki in ozemlji (mesto, puščava, led) na podlagi satelitskih posnetkov. Toda 'živo bojišče', s katerim so se hvalili, je polovičarsko. Že res, da imaš v okviru misij na voljo več podnalog, ki jih sprožaš z vstopanjem na ustrezna območja, in da spopad ne stoji pri miru, ko se ti baviš z enim ciljem. Vendar sta le ena ali dve nalogi taki, da imaš občutek, da si kolesce v bojnem stroju, saj je večina igre podvržena skriptam in običajnemu radiranju enega cilja za drugim. Lair za PS3 je bolj dinamičen in nepredvidljiv. Upoštevanja vreden element bi lahko bila elektronska podpora, ki jo oddajajo tako tvoja kot sovražna letala. A tudi ta pride do izraza občasno in v majhni meri. Srž ostaja neposredno, nenadgrajeno uničevanje v značilnih misijah na način, ki smo ga ljubitelji serije dal skozi že nekajkrat. Saj ni slabo, a na next-gen konzoli smo pričakovali več.

Očitno je, da puščavništvo ni bilo tisto, s katerim so se avtorji najbolj ukvarjali, temveč da je štafeto prevzelo večigralstvo. Spletni multiplayer čez Live za dva do šestnajst ruljekov nudi štiri moduse: co-op na dveh stopnjah, moštveno bitko, deathmatch in siege battle, kjer skuša napadajoče moštvo uničiti tarčo, ki jo druga stran brani. Multiplayer teče gladko in je vsled lepega nabora kart, kupa rulje ter edinstvenosti dober, čeprav bi ne škodila co-op kampanja in več ciljev. Seveda moraš biti zlati naročnik in opozoriti velja, da na eni konzoli ni nobene možnosti za MP.

Fires of Liberation gre po enoigralski plati priporočiti začetnikom v seriji, ki koprnijo po nečem letalskem – onim, ki so se že preizkusili v prejšnjih delih, pa le, če ga kanijo nabijati po spletu. Ampak to ni preskok ne za Ace Combat, ne za igre na splošno.

72	*Top Gun tone v pozabo, vendar Sneti še vedno rad po-ovna Ledenega.*
xbox 360	Namco



AC4 je imel 27 nalog s cepitvami (dvajset ur igranja), AC5 pa 18 odprav z že manj križišči (14 ur). AC6 je najrevnejši.



Spor doživljamo le skozi perspektivo ene strani. Za nekaj sto MSjevih točk pa je moč z Liva dolpotegniti nove avione in barve.

Mario & Sonic at the Olympic Games



Nadzor je povečini lahko dostopen, medtem ko je mojstrovanje težje. Z rezultati se lahko pobahaš tudi na spletni lestvici.



Na pekinškem stadionu sedi jurčkasta publika, ki ji pred tekmo pomagaš ploskati. Vsekakor bi bila lahko v igro bolj vključena.

Olimpijske igre so že iz antičnih časov znane po zakopavanju bojnih sekir in plemenitega duha so se zdaj nalezle tudi igre. Naš najljubši vodovodar se je z liki iz drugih svetov sicer že srečal, saj je skupaj z junaki iz Final Fantasyja zabijal koše v DSjevem Mario Slam Basketballu. Zdaj se pak Nintendov zverinjak prvič v zgodovini rokuje z mnogo neposrednejšim rivalom, in sicer Seginim Sonicom, ki ima kopico pribočnikov. Pol olimpionikov je iz rdečega in pol iz modrega tabora, tako da se ob Yoshiju, Breskvi in Bowserju gužvajo še Knuckles, Tails, doktor Robotnik ter drugi, vsak s samosvojimi športalnimi sposobnostmi. Likov je skupaj kar šestnajst, še lepše pa je, da je omogočeno tudi igranje z miiji!



Levo spodaj sta olimpijski in svetovni rekord, ki kar hitro padeta.

A ne pričakujte zdaj ognjenih krogel, okrepčevalnih gobic in podobne krame, ki smo je drugače vajeni iz nintendoidnih športščin. Ker je M&S od olimpijskega komiteja uradno požegnan špil, se junački prekopicujejo po realističnih lokacijah. Blazine so torej blazine in ne napihnjene mušnice, prav tako v bazenih ni krokodilov. Za tiste, ki nujno potrebujejo nekaj hecnega fiksa, je dodana posebna kategorija 'sanjskih' športov. Gre za igrivo predrugačene klasične discipline, recimo tek, loparčkanje in mečevanje. Kros je tu s sterilnega stadiona postavljen na prosto in spominja na Mario Kart, ker med švicanjem pobiraš vprašaje z dobrotami. Drugod te zabavajo prikrojena pravila, nadmočni udarci in podobno. Luštna popestritev, ampak prava srž je drugje. Osnovni nabor obsega štirinajst podiger, razdeljenih v sklope. Na voljo so atletika, gimnastika, streljanje, veslanje, lokostrelstvo, plavanje, sabljanje in namizni tenis. Najbolj preprost je šprint na sto metrov, kjer moraš s kontrolerjema ponorelo mahati gor in dol. Igra to osnovno shemo lepo pelje skozi ves nabor in dodaja specifične posebnosti. Velikokrat je namesto naveze z nunčakom moč uporabljati le daljinca, čeprav je občutek nekoliko okrnjen.
S pritiskanjem knofov in tempiranimi zamahi med tekom preskakuješ ovire in podajaš štafetno palico. Prav tako so svoja pesem skoki. Tu se je treba z dvigom joypada v pravem trenutku in z odmerjeno močjo odlepiti od tal, da poletiš kar najdlje ali najvišje. Pri plavanju imajo različni tipi športnikov različne sloge, od kravla prek pasjega čofotanja do žabe. Ob tem paziš tudi na vzdržljivost in v pravem trenutku lopneš po gumbu B, da tekmovalec spet pride do sape. Veslanje je zlobnejše, ker ti med ritmičnimi potegi 'vesel' naloži stiskanje zapovedanih gumbov. Boleče podlahti so za dobre rezultate neizbežne in špil te res konkretno razmiga. Za premor poskrbijo spretnostne panoge v slogu streljanja s puško in luknjanja tarč s puščicami. Pri prvem moraš s hitrimi prsti najprej določiti velikost merka, nakar z naboji preudarno klatiš glinaste golobe. Napenjanje tetive je drugačno, ker z obema kontrolerjema loviš bežečo sredino, pri čemer moraš paziti še na veter.
Posamične tekme so združene v četverobojne mitinge, kjer z osvajanjem pokalov odklepaš nove discipline. Resnici na ljubo so računalniški nasprotniki precej zanikrni in jih z levo roko sesuješ takoj, ko zaobvladaš nadzorni sistem. Kar je hitro. Drugačen hec pa so zafrknjene misije, ki jih ima vsak lik svoj nabor. Trudiš se vreči kladivo natanko na sredino igrišča, progo predirjati v določenem času, vztrajno odbijati žogico in podobno. Ločen in najmanj zanimiv del je knjižnica z olimpijskim faktovjem, ki ga odklepaš z drgnjenjem preprostih mini iger. Okej, nisem vedela, da se je zlata medalja srebrni in bronasti pridružila šele kasneje, prav tako je zanimivo, da je imel najstarejši stopničkar kar 72 let. Toda Simon pravi in ostale nalogice so ponavljajoče se, dolgočasne ter nepotrebne.



Tu je sicer ni videti, a pri stvarjenju profila je na voljo tudi slovenska zastava.



Medtem ko se junaki uradno delijo na hitre, spretne, močne in univerzalne, so pri miijih statistike neznane.

Mario & Sonic je v srži res zbirka mini iger, ki jih ima wii že toliko, da iz njih dela kompost za gnojenje mesojedih rož. A izvedba in vzdušje sta dorasla resni športščini, ki jo je solidno izkusiti tudi brez polne sobe vreščečih prijateljev. No, slednji so za pravi užitek vseeno nuja in Wii Sports je le dobil dostojnega namestnika. Fino je tudi, da si lahko pri lokostrelstvu in ostalih poteznostih štirje igralci kontroler izmenjavajo, pri sočasnih dirjanjih pa pač potrebuje vsak svojega. Pošten paket zabave, kot jo zna pričarati samo wii.

80 — *Navi k Mariovi rdeči in Sonicovi modri nalepi svojo jogurtno. In dobi trobojnico!*
wii — Sega

Tony Hawk's Proving Ground

Bili so nekoč časi, ko smo streljačine igrali s smernimi tipkami in za odstrel kakega višinsko zlobno postavljenega monstruma skakali do page up / page down. Ko pa je Duke Nukem omogočil rabo mišaka za merjenje, so se planeti poravnali v ikozaeder in življenje je bilo odtihmal bolj smiselno. Na krče ob preklopu nazaj samo na tipke raje ne pomislim. Bila so tudi leta, ko je serija Tony Hawk's Pro Skater postavljala standarde za arkade ekstremnih športov. Drkanje gumba za vrsto trika (flip, grab, grind) in smeri za izbiro konkretne karafeke (recimo levo + X za kickflip) je bilo treba povezati v čim daljše zaporedje. Ker so bili Toniji skorajda Neversoftov sinček edinček, so v vsakem nadaljevanju dodali kak nov element za podaljševanje kombov, od manualov in revertov do odrivanja od sten ter skoka z rolke. Rezultat je nadzorna shema, ki po kompliciranosti dosega specialke v pretepačinah.
Vendar je Neversoftov tokratni poskus ohranjanja tradicije prehitel EAjev Skate (J171, 80). Na prvi uč bi lahko rekli, da je ta sunil zadnjo Hawkovo pogruntavščino iz Projekta 8 – upočasnjeni način nail the trick, kjer si z gobicama direktno upravljal nogi. Toda slednji je bil preveč neroden, digitalen in odrezan od celote, da ne bi Skatov flick-it za žanr pomenil takega preskoka, kot ga je merjenje z mišjo v prvoosebnih nažigalkah. Božjastno drkanje zaporedij je v Skatu zamenjal tekoč, skorajda naraven sistem. Kozmetično športno podlago so EA tako dvignili na raven simulacije, kakor blizu temu izrazu lahko redilno drkanje iz naslonjača sploh pride. Kot bi rekli pri Microsoftu: Proving Ground se je zaletel v Skate.
Ko poženeš THPG in se nevroni spet povežejo za udrihanje po knofih ABXY, se znajdeš pred pohvalno nelinearno zgodbo. Tokrat napredovanje skaterja po želji deliš med tri rdeče niti: kariero (career – poanta v njej je denar), skejtanjem zaradi izziva (hardcore) in graditeljskim ustvarjanjem (rigger). Slednja je še najbolj sveža. Kar je bilo doslej urejanje skejterskega parka na natanko določenih lokacijah, se z riggerjem prelevi v brezmejen dostop do postavljanja elementov, kadarkoli in kjerkoli nam zapaše. Ne moreš priti čez ograjo? Postavi pred njo kicker. Nucaš rail za povezavo kombinacije med ločenima deloma? Prikliči meni in stvar je rešena. In če se ti s tem ne da ukvarjati, tudi prav – lokacije so kljub realni podlagi (Baltimore, Philadelphia, Washington) itak en sam velik, povezan poligon. Namesto rigganja lahko greš s hardcore rolkarji (Mike V in kompanija) preskakovat ogromne razdalje, za kar pride prav dodatna hitrost, pridobljena z ritmičnim poganjanjem. Vmes so še brezvezni pretepi s čefurji, ki jih z enim samim naletom vse po spisku pošlješ v flatoutovski razčefuk po betonu. Če ti ne leži niti rigganje, niti hardcore, pa ti ostane tretja veja zgodbe, kariera, skozi katero pridobivaš novosti v nadzornem modelu. Nail the flipu se pridružita nail the grab in nail the manual, kjer v upočasnjenem načinu od strani nadzoruješ prijeme z vsako roko posebej, pri vožnji po dveh kolesih pa težo telesa spredaj. A kljub nekaj luštnim možnostim (fingerflipi – vrtenje dile z roko) in medsebojni povezljivosti je nailanje zopet grobo ločeno od običajnega furanja. Tako ne pride posebej do izraza, saj ga uporabiš le, ko opravljaš ustrezne izzive.
Štorija je le eden od kosov igre, ki se trudijo sestaviti v celoto. Po mestu so razsuti zaznamki za izvajanje drsenj in manualov ter skokov v višino in daljavo. Podobno funkcijo ima vlečenje črte čez zaporedja elementov. Nadalje je tu ducat arkadnih avtomatov, skozi katere dostopaš do klasičnega načina (točke, skate, combo, secret tape in to), hawk mana (pobiranje zaporedja cekinov) in preprost high score brez nalog. Mineštra? Ja, dokaj brezokusna. Pri napredovanju skozi zgodbo me je THPG še za silo vlekel, a da bi stopil do požiralnika kovancev in sam zase štepal točke v tri dni? Ne, hvala. Nasmeška na obrazu ne vrneta niti ubogo lokalno in internetno večigralstvo, ki je tu bolj kot ne zato, da ne bi manjkalo, niti montiranje posnetkov za plezanje po spletni lestvici. Vizualno špil ni nič posebnega in prvič v seriji se mi glasbena podlaga ni vtisnila v spomin. Aja, in tisti, ki se je spomnil genialne ideje, da moraš ročno zajemati fotografije s klikanjem desne gobice, je debil ali pa hobotnica.
Bomo videli, kaj bo po raztegnjenih kombotih in slednju zgodbam skozi eno ogromno karto naslednje v nizu. Lepo bi bilo, če nič – naj Neversoftovci moči raje usmerijo v Guitar Hero, recimo izumijo prosti način za solaže, skejte pa naj pustijo pri miru. Škoda le, da jim tega Activision ne bo pustil. Morda nikoli.



Nail the manual zahteva spet drugačno mehaniko, kar naredi nadzor še bolj jebeno nepovezan.



Pri pokazatelju za ravnotežje naj bi izvedli blazno revolucijo. To, da je zdaj prosojen in postavljen čez ves zaslon, ga naredi kvečjemu bolj neopaznega.



V ustvarjalni zgodbi ti zna sicer zadovoljivi urejevalnik z občasno nenatančnostjo kuriti živce.



68 — *THPG z oceno 89? Samo če se Retro postavi na glavo.*
xbox 360 / PS3 / wii / PS2 Activision



Oblikovanje je funkcionalno, a še vedno pogrešam osredotočenost starejših Tonijev, kjer so strojne omejitve narekovale jedrnate stopnje s premišljenimi tematikami.

ARKADIAN WARRIORS

Evo, akcijadni frpjčič, najavljen na sejmu v Leipzigu kot Artemis Warriors, je končno privandral na xškatelni živi servis. Gre za splošen klon Diabla, čigar zgodba se napaja iz grške mitologije. Skregata se babi, nastrada pa dec, em, raja. Dobro stran zastopajo okamenela boginja lova Artemida in tri njene žverce, feniks, lev ter zmaj, ki jim je podelila človeško obliko. Tako se temni strani, ki jo vodi kačjelasa Gorgona, zoperstavijo bojevnik, čarovnica ter lokostrelec. Dotični ob tepežu golazni v obliki pajkov, minotavrov in hider pridobivajo izkustvene in pretvorbene točke. S prvimi odklepajo bojevniške veščine ali čirule-čarule, medtem ko s slednjimi pridobijo spremembo v žival. Obenem zbirajo zlatnike, oklepe, orožja in napitke. Predmetov je obilo, menda več kot dvesto, in so vezani na sorto vojščaka, tako da ne more vsak nositi ter vihteti vsega. V odlični potezi špil ni samotarski, saj omogoča spletno in lokalno večigralstvo v sodelovalnem načinu na enem zaslonu. In šele tu pokaže pravi obraz, z ustnicami, zakrivljenimi navzgor. Ker si igralca delita življenja in zaslon, se morata gibati usklajeno, saj ne moreta napredovati, če eden sili desno, drugi pa levo. To privede do zelo komičnih situacij, zlasti pri boju s šefi.

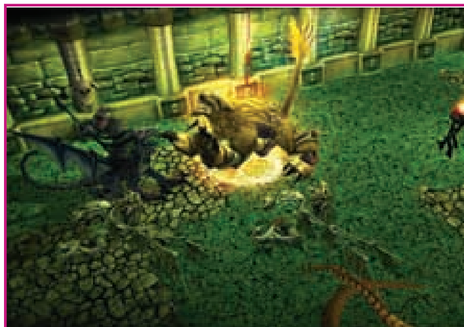


● **Najboljši sosed je oderuh. Ima pa vsaj Lumpijev kotiček, kjer se lahko strahopetci (lokostrelci) igrajo.**

Škoda potemtakem, da igra ni vrhunska. Je linearna in predvidljiva: v mestu vedno ogovarjaš eno in isto osebo, ki te pošlje na misijo. Ta veleva masaker pošastkov ali vrnitev izgubljenega predmeta, kar postane monotono in žaljivo za prave moške. Težavnost in inflacija rasteta eksponentno: monopolni trgovec ima tako oderuške cene, da pol špila preigraš kot sirota jerica, medtem ko se kanalje urno namnožijo ter se naučijo spreminjati oblike. In naposled nažira kamera, ki botruje zatikanju junaka ob okolico in nepreglednosti dogajanja.

Resda gre za klasično diablovščino, ki jo na trenutke 'krasi' hudo poljska izvedba in ki v končni fazi ni nič posebnega. A hkrati je poceni in nadvse zabavna v paru, kjer je smeh zagotovljen. ***Raveer***

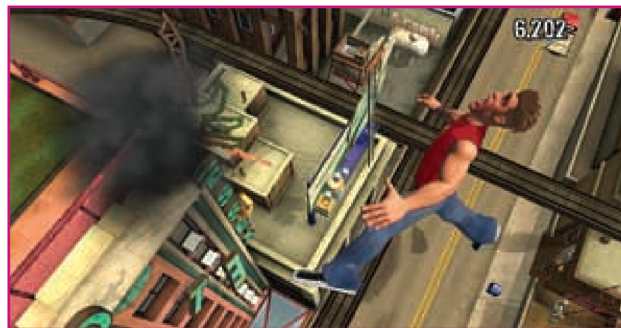
Sierra Online xbox 360 10 EUR



● **Nisem prepričan, če je alternativna oblika bojevnika lev ali je obratno. Eh, glavno, da dela štalo.**

PAIN

V svojem nagem bistvu je PAIN demonstracija tega, kako objekti fizikalno reagirajo med seboj v trirazsežnem prostoru, zahvaljujoč znanemu pogonu Havok. Naprej na rampo fašeš risankastega študenta, ki komaj čaka, da bo posnemal jackassovce, in določiš smer ter moč lansiranja. Nato sprožiš elastiko in model kriče odfrči med stavbe izmišljenega velemesta. Med letenjem lahko, odvisno od pritisnjenih gumbov, izvaja poze v slogu Ameriške pite, od medeničnega porivanja do stegovanja riti nazaj med fižolastim prdenjem. Ko ob nekaj zadene, se začno šteti točke, ki se množijo glede na to, koliko poškodb telesce utrpi. Da bi se mehko tkivo penisa kar najbolj speštalo, se moremo grabiti za objekte in tako podaljševati let ali po pristanku telo potiskati naokoli. Barviti risankavosti navzlic te vse boli, ko gledaš, kako fantolin buta ob zidove, gazijo ga avti in se zaleti v cisterno plina, med čemer uživantsko jadikuje.



● **Kje je navpični kanalizacijski jašek, obdan s šmirgl papirjem, na katerem bi si padajoči prav polagoma zrajsal jajca?!**

Problem pa je, da čez slabo uro vidiš vse, kar ima igra ponuditi. Na voljo so trije sila omejeni enoigralski načini: PAINdemonium, kjer (se) pač razsuvaš, spank the monkey, kjer meriš v opice, in mime toss, kjer s hakljanjem za pantomimika demoliraš stekla. Vse to je na voljo v nekaj težavnostih in s spletnimi lestvicami, a ni najbolje narejeno. Opice so postavljene tjavdan in jih zmerom enako klatiš po pet ali več minut, dočim pantomimik neha biti smešen, ko spet za milimeter zgrešiš šipo, ker se je fizikalna interakcija tako odločila. Mesto je majhno in nedomiselno, manjka izvirnosti glede bolečih položajev, vse skupaj pa preveva manko globine, saj je bolečinsko udejstvovanje jako plitko. To vpliva tudi na tri večigralske moduse, ki niso prav dolgo zabavni. Pri vsem tem sta vdelana ena sama oseba in eno samo mesto, kjer je ena sama izstrelitvena ploščad vedno prikovana na eno samo mesto. Dodatno vsebino tržijo oziroma jo bodo tržili – dolar plačaš za nov karakter, kot sta Božiček in joškata cipa, verjetno kakih pet bo šlo za novo metropolo. Oderuhi.

Podlaga za BRIDKOST je izvirna in stripovski sadizem je nekaj časa zabaven. A vsebina je kilava in dizajn tako površen, da cena desetih dolarjev meji na rop. ***Sneti***

Sony playstation 3 10 $

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Italija proti Češki. Meldunu iz obrambe poda Del Pauriju, strel in ... obramba Kioba! Vratar izvaja žogo z dolgo podajo za Pibirskyja, okroglino dobi Nadvad, šusada iz tridesetih metrov in ... GOOOL!!! Ne, ni to opis najboljših trenutkov nekega srečanja, pač pa komentar tekme v Sensible Soccerju, legendarni arkadi izpred desetletja in več.

Smiselnost nakupa novodobne verzije za Live Arcade je odvisna predvsem od tega, koliko si pripravljen odšteti za nostalgijo. Za 800 točk dobiš grafično nekoliko prečiščen SWOS, ki pa je drugače skorajda totalna preslikava že izboljšane amigine verzije iz daljnega leta 1996. Novosti si deležen v obliki ducata osnovnih dosežkov in modernih oglasnih panojev ob robu igrišča, zlasti pa z uvedbo večigralskega načina za dva igralca po Livu. Ostale pritikline je idejni vodja Jon Hare pustil tako rekoč nedotaknjene. Krona enoigralskih načinov ostaja kariera, v kateri lahko trguješ z igralci, dopolnjujejo pa jo možnost odigranja prijateljske tekme, sezone ter številnih prednastavljenih in modificiranih lig & pokalov. In, kakopak, vedno dobrodošel urejevalnik taktike. O licencah ni govora, medtem ko imajo klubi in postave državnih reprezentanc na grbi vsaj deset pomladi.

V duhu ohranjanja pristnosti Sensija so avtorji pri miru pustili tudi igranje. Podaje, strele, predložke, udarce z glavo in nizke štarte zopet izvajaš z enim gumbom. Spektakularnost ob steroidno pospešenem ritmu, kjer se defenzivna in napadalna faza često zamenjata hitreje, kot uspeš pomežikniti, še ojača famozni 'aftertouch', s katerim žogi po strelu ali podaji predrugačiš smer. To je Sensi, kot smo ga poznali: natančne in odzivne kontrole, sparjene z arkadno preproščino, polno destiliranih nogometnih užitkov, kjer se pod lahkotno gladino skriva dosti globine. Privadiš se ga nemudoma, a mojster postaneš šele po vrsti bolečih porazov.

Z razliko od drugih starost, katerih moderne reprize ti že po minuti nabijanja dajo vedeti, da bi bilo bolje ostati pri spominih, SWOS ostaja brezčasen diamantek. Motivacije za ukvarjanje z njim je danes, ko vladata Pro Evo in FIFA, resda manj kot včasih, tako kot prijateljev, s katerimi bi ob potokih piva preživljal neprespane žobobrcne noči. Toda stari, Sensi je le Sensi! ***Case***

Codemasters xbox 360 10 EUR



● **Besed o statusu SWOSa nima smisla tratiti. Vsi pa vemo, da sta bila Kick Off 2 in kasneje Goal boljši igri. Bvahaha!**

SPLETNI 3D ŽUAJZ



Sneti v zameno za vsako oddano zaušnico v spletni 3D pretepačini prejme štiri. Brez svetovne skupnosti ne bi nikdar vedel, kako je SLAB.

Z veliko naklonjenostjo, ki bi se mestoma celo prevesila v kako solzico, če ne bi ravno pravomoško na insane igral Gears of War, se spominjam časov, ko interneta ni bilo vsepovsod. Tedaj smo radi vkup nosili hardver in se dolgo v noči merili v najrazličnejših igrah. Med njimi kajpak niso manjkale pretepačine – celo tako je bilo, da je marsikatera planirana mrežna razpaljotka osamela, ko so stekli Tekken, Street Fighter in Eternal Champions. Hkrati se spomnim tudi, kako smo tistekrati modrovali, da so borilščine tako natančna zvrst, da ne bodo nikdar delovale po spletu. In da, ha!, ha!, itak nihče ne bi hotel tega špilati na daljavo, saj ne more nič nadomestiti občutka, ko nasprotnik poklapano ždi poleg tebe, ti pa radostno trashtalkaš, da bi te Hribar vzel v službo.

To zadnje je sicer res, ono prvo pak ne, in ker pravijo, da se zarečenega laškega največ požlampa, se lahko zgolj pijano opotekam širom dojojev. Tudi pretepalke so se namreč preselile na linijo – najprej one 2D s Street Fighterjem 3 in Guilty Gear X2 za xbox ter pecejevskimi mahinacijami z emulatorji. Nato pa še tridimenzionalne na sveži generaciji drkalic. Oglejmo si najnovejši taki.

Tekken 5: Dark Resurrection Online (PS3)

Enostavno rečeno je osnovni Tekken 5: DR za playstation 3, ki ga kupiš v spletni trgovini, Temno vstajenje s PSPja v visoki definiciji (do 1080p, 60 fps) brez zoprnij s peespejevim digitalnim križcem, z oko izdirajočim uvodom in igralnim Jinpachijem, a brez dolpobiranja duhcev ter nekaj načinov, med katerimi boli odsotnost štorijalnega modusa. Glede na polovično ceno je vsebine kljub temu več kot zadosti, ampak nas kajpak zanima nalinijstvo. Tega – z modusoma practice in survival vred – namesti plačljiva zaplata, takisto snemljiva s spleta. Po namestitvi te opcija 'online battle' vplete v povezovalni sistem, ki temelji na sobah. Dotične ustvarjajo igralci: gostitelj določi stopnjo sobane (ljudje tvojega ranga ali vsakdo), rangiranost ali nerangiranost spopadov, število rund, čas, rezervirane slote, možnost glasovnega čveka in količina sodelujočih (dva do osem). Zmagovalec pričaka naslednjega izzivalca, medtem ko se zguba pomakne na dno seznama. Za hitrejše povezovanje je vdelano iskanje sob in vabljenje prijateljev. Z udejstvovanjem nabiraš cekin za preoblačenje lika in točke, ki te umeščajo na lestvico, katero Namco posebej vodi za Evropo, Ameriko in Azijo. Zamika, ki je smrt že običajnih iger, kaj šele pretepačin, ki se zanašajo na delce sekunde, je malo in da se igrati jako kakovostno. Opozoriti je treba le, da brezžični povezavi ne znese, zato je dobro, da imaš PS3 v splet povezan s kablom. Za spotik se je tako izkazalo majhno število igralcev, saj sem moral kar čakati, da se je rulja nakapljala.

Gotovo je TDR Online dober nakup za ljubitelje Tekkena oziroma 3D pretepalk, ki bi se merili z neotipljivimi nasprotniki.

Ob umetni pameti pač napreduješ le do neke mere in ker je pri nas težko dobiti že kakršnegakoli nasprotnika za mlatilščine, kaj šele dobrega, je merjenje mišic s svetovno skupnostjo mana z neba. Problem nastane drugje, in sicer pri Sonyju, ki ima pod kapo glede PS3 že toliko traparij, da so si pač privoščili še eno. Nedavno so namreč poostrili nadzor nad tem, kdo kupuje v njihovi britanski nalinijski štacuni, in začeli preverjati naslove imetnikov kreditnih kartic. To ne pomeni le, da s slovensko kreditno tam nimaš kaj opletati, marveč tudi, da so šli po gobe triki z virtualno kartico, kakršna je Wirecard. Ker predplačniških kartic, kot jih pozna Microsoft za xbox, še ni, in ker slovenski PS Store napovedujejo komaj za naslednje leto (šur), moraš ustvariti ameriški račun in kupiti čezlužno inačico. Ali japonsko. Le evropske



Trenutna generacija 3D pretepačin je z eno nogo že v prihodnosti, z drugo pa še trdno v preteklosti. Kljub odličnosti si počasi vseeno že orenk želimo razgibanih aren, poškodb in takih naprednosti.



● Sicer se vidi, da Vstajenje ni posebej za PS3 izdelan naslov. Toda HD-grafika je kjub temu lepa.



● Vojne med pristaši Tekkena in Virtua Fighterja so pogoste in žolčne, toda glede golega borilnega sistema je lahko prvak le en: VF. (Blokira Tekkenaše.)

ne, saj naš komunistični denar ni dovolj dober za kraljevski SCEE. Ameriška verzija pomeni spopade s tamkajšnjimi nasprotniki, kar prispeva k lagu. Je pa res, da ta ni ne tako pogost, ne tako izdaten, kot bi si mislil – špil kljub temu teče dovolj gladko za večino igralcev razen za mojstre, ki pa imajo itak fizične nasprotnike. Samo najti morate igro, saj Sony v še eni debilni potezi izdelke iz spletne prodajalne nepojasnjeno umika. Da ne bi slučajno zaslužil ali imel ugleda!

OCENA: **84**

Dark Resurrection v Sonyjevi ameriški internetni štacuni stane 20 dolarjev (16 evrov), nalinijska razširitev pa 10 zelencev. Skupaj razumnih 24 evrov za pakeljc.

Virtua Fighter 5 Online (xbox 360)

Znova razglašati odličnost Virtua Fighterja 5 je odveč. Igro je dovolj hvalil opis inačice za PS3 v Jokerju 165, ki ji je prisodil 86. A novodošla verzija za xbox je hudejša. Ne le, da temelji na uravnoteženi avtomatni reviziji C, da je grafično popravljena (manj nažaganih robov in voščene kože), da ima boljšo umetno pamet ter da se križec na xboxovem joypadu obnese dobro. Temeljni kamen nagradnje je spletno povezovanje po servisu Live, ki SEKA. Seveda moraš biti zlati naročnik, toda v večini primerov dobiš igranje domala ali povsem brez laga, kjer je moč deliti spletne zaušnice na visokem nivoju. Pogosto zatikajoči se internetni boji iz Dead or Alive 4 so tu stvar zgodovine. Namesto soban iz Dark Resurrectiona VF5 fura klasično nerangirano in rangirano udejstvovanje z lestvicami, možne so povezave z ljudmi enakega čina. Žal ni turnirjev, ni pa rečeno, da ne uleti zaplata.

Ne morem dovolj izraziti navdušenja nad tole izvedenko za 360ico. Ne samo, da je osnova zglajena do izrednosti, spletno tepežkanje ti da priložnost, da igro dvigneš na novo raven in razkriješ vso lepoto te vrhunske tehnične fajterščine, ki upravičeno sedi na prestolu zvrsti 3D pretepalk. Ker je pri nas ljudi, ki igrajo, kamoli obvladajo Virtua Fighter, še dvajsetkrat manj kot nabijačev Tekkena, je mlat po Livu za Slovenca vreden tolikanj več.

OCENA: **90**

Virtua Fighter 5 je na voljo v škatelni različici in ga tržijo po 60 evrov. Še kako jih je vreden, zlasti z nalinijsko podporo.



● Z dodanim nalinijskim modusom in drugo robo je VF5 za xbox 360 nadmočen izvirni verziji za PS3. Zasluženo se bo uvrstil med igre leta in lahko fanu pretepačin mirno rabi kot povod za nakup konzole.

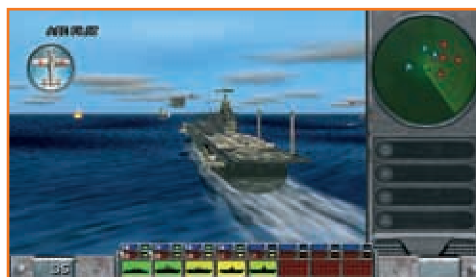
STEEL HORIZON

Jekleno obzorje je združek potezne in realnočasovne strategije, v čigar kampanjskem načinu se prebijaš skozi drugo svetovno vojno. Štorija ni napačna, saj na dokaj odbit in hecen način spremljaš ameriškega mornariškega herojčka, ki v rahlo predrugačeni zgodovini naletava na alternativne dogodke in orožja. Čeprav ni možnosti igranja v vlogi Japoncev in Nemcev, ti niso predstavljeni klasično demonsko. A po drugi strani moti patetična predstavitev, dediščina najprej izdane inačice za DS. Ostudni, počasni meniji, dosti golega besedila, ne prav spretno narisani stripovski liki, najedajoča, ponavljajoča se junaška muzika ter zanič predstavljen teren dajejo vtis, da gre za shareware špil. Vendar je cena običajnih štirideset evrov!

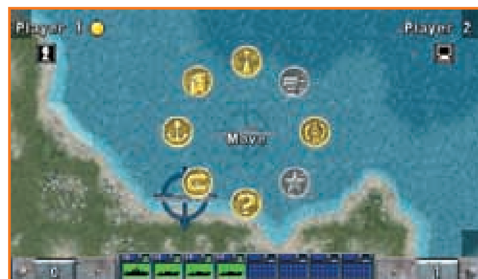
Je vsaj igranje kakovostno (navsezadnje ta sorta iger ni za grafične cipe)? Ko bi le bilo. Potezno premikanje štirinajstih povodnih enot je zoprno plitko. Izkušenj ni, preurejanja in dopolnjevanja barkač tudi ne, tako da je vse zdruzjeno na temeljno upoštevanje pravila kamen – škarje – platno. Rušilec hitro potopi podmornico, ta križarko, ta rušilca. Taktičnih nians je malo, umetna pamet je skoraj tako zanič kot na DSu, saj z vsaj malo uravnoteženo floto nasprotnike dobesedno gaziš. Misije so polne dolgovezenja in mučnih iskanj sovražnika, ki se rad vzame iz niča. Ko nastopi boj, špil preklopi v docela nesmiseln realnočasovni 3D pogled, ki je vizualno grdobija, strateško pa plitek kot mlakuža scanja. Ladje usmerjaš s počasnim kurzorjem na 2D karti, toda manevriranje je skoraj neuporabno. Določaš jim lahko še tarče in izkoriščaš posebno sposobnost, a zopet imaš občutek, da je izid vnaprej določen. Bitke je konec po največ šestdesetih sekundah, polnih drkanja enih in istih knofov za en in isti učinek. Še najbolj se zabavaš, ko vidiš, da podmornice plovejo kar po površini in da jih rušilci po luftu obmetavajo z 'globinskimi' bombami. Smeha polno podpalubje.

Poleg kampanje je tu še skirmish, ki je zaradi apn umetne pameti komajda smiseln, šest učnih ur in ad hoc multiplayer za dva, ki je vsled taktične omejenosti prav tako slab. Pa še mrežna koda se zatika, tako kot na DSu. Nič čudnega, da avtorji Climax na svoji strani igre sploh nimajo navedene. **30 Sneti**

Konami PSP / DS



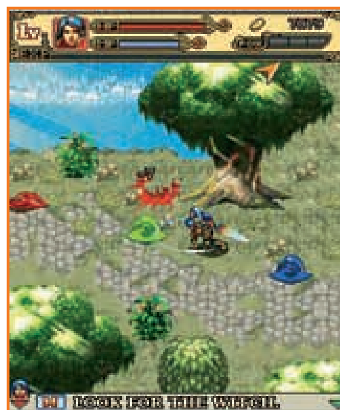
Sistem kamen-papir-škarje je do neke mere udejanjen, a kaj, ko je vse skupaj narejeno tako zanikrno.



Igra je dejansko videti kot neka poceni zastonjska reč za PC, ljubiteljsko narejena v nekaj dneh.

MIGHT & MAGIC 2

Frpjke na mobilnikih niso najbolj množično zastopane, zato smo lahko toliko bolj veseli, da je Gameloft vkup dal nadaljevanje prve Moči & magije iz 2004. Spet se znajdemo v Erathiji, kjer zlobne sile prežijo nad Kristalom, tako da je prihodnost dežele na tebi. Upanje umre zadnje, ali pa s prazno baterijo.



Razvijalci so v M&M zadegali toliko različnih pošasti, da se jih ne bi sramovala niti kaka večja frpjka.

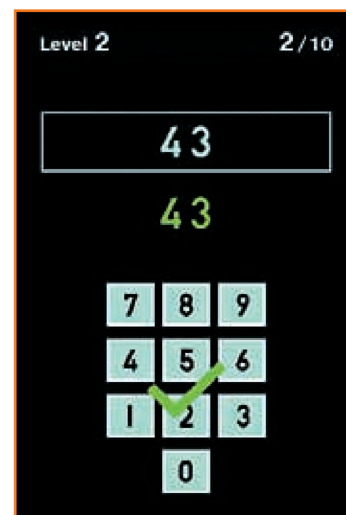
Erithia je začetnikom prijazna dežela: osnove bojevanja se priučiš skozi lušten tutorial, medtem ko za brezskrbno pohajkovanje po svetu skrbi puščica, ki kaže smer, v katero je treba kreniti. Bojevanje iz tretje osebe poteka v realnem času in je na začetku nekoliko leseno, a sčasoma lik pridobi nove sposobnosti, recimo zeldast krožni udarec in napad z zaletom, ki popestrijo dogajanje. Pozabiti ne gre niti na copranje, ki je posebej učinkovito zoper letečo zalego in beštije, ki so imune ne meč. In če so pošasti v mobilnih frpjkah doslej večinoma vse izgledale in se obnašale podobno, je v M&M2 drugače. Toliko dizajnov in sposobnosti monstrumov v mobilni frpjki še nisem videl, povrhu pa te slepo sekanje ne pripelje nikamor. Ko smo že pri raznolikosti: špil vsebuje dosti zabavnih mini iger in kvestov, ki se zlepa ne ponovijo. Tudi zato v vseh spodobnih sedmih urah, kolikor špil traja, ni niti za pet minut dolgčasa.

Škoda, da bo mobilniški M&M2 zagrizenim frpjašem vseeno pustil cmoček v grlu, saj je prelahek, da bi navdušil do konca. Lahko pa brez zadržka rečem, da je tole najboljše igranje domišljijskih vlog za mobitele doslej. **89 Jurec**

Gameloft java

SIGHT TRAINING

Vid je najpomembnejši človekov čut in če gre verjeti Nintendu, ga je moč bildati tako kot mišice. In možgane, kajti občutek pri Sight Trainingu je docela enak Brain Trainingu: po merjenju 'starosti' očesa sledijo vsakodnevne kratke seanse vaj, ki naj bi tvoja zrkla približale sokoljim in mačjim težkokategornikom.



Težavnost narašča in če se zmotiš, cmokneš nazaj na nižjo.

Program se deli na osnovno in športno skupino. Prva ima deset testov, ki spominjajo na one iz okulističnih ambulant. Brusiti se lotijo ostrino vida, periferno škiljenje, koordinacijo oko-roka, zmožnost sledenja hitro premikajočim objektom in podobne očesne kvalitete. Brez urnih refleksov in osredotočenosti ne gre, saj je treba tapkati po bežečih kvadratih, si zapomniti pobliskujoče številke, spremljati škatlo s skrito kroglico in pobliže spoznati garnizijo narobe

obrnjenih črk C. Športni del ima sedem disciplin, ki pa le z imenom ustrezajo resničnim in so nadvse preproste. Odbojka in bejzbol zahtevata lop po žogi v pravem trenutku, namizni tenis hoče vztrajno vračanje porezanih žogic, medtem ko košarka na igrišče nameče kup igralcev, nakar moraš iz senc po spominu izluščiti svoje moštvo.



Dvoboj z robotskim, nezmotljivim nasprotnikom nima posebnega smisla in ga imaš hitro zadosti.

Saj igrične niso slabe, a težava je v tem, da se jih hitro naveličaš in je praktično edina stvar, ki vleče, odklepanje novih. Medtem ko so športnim namenili do neke mere privlačno, realistično podobo, je izgled osnovnega nabora kliničen in minimalističen, da je joj. Seveda drži, da pretirana načičkanost v igri tovrstne baže nima kaj iskati, a vseeno ob nenehni črnini z resnimi simboli težko medliš od navdušenja. Čeprav je bila grafična podoba že v Brain Trainingu



Pri razvoju je pomagal profesor Hisao Išigaki, sicer avtor podobnih programov za trening vida športnikov.

neobstoječa, so bili tam izzivi raznolikejši in bolj domiselni, občutek napredovanja pa močneje prisoten. Tu niti višja težavnost ni posebna ovira in kmalu nimaš več česa početi. Ko novih vaj zmanjka in si začne špil reševati kožo z odklepanjem štampiljk, motivacija pade kot veke na dolgočasnih predavanjih. Premetenih dodatkov v slogu sudokujev se niso spomnili in vse, kar Vidovadba premore zunaj golega drila, je mlačen rekorderski način. Za čezlužna dva desetaka bi nemara še bilo, za trideset evropejčkov pa ne. **55** ***Navi***

Nintendo DS

300: MARCH TO GLORY

V vlogi kralja Leonidasa se bom udeležil bitke pri Termopilah, kjer bom v družbi zvestih vojakov sekal ude in glave Perzijcev? Odlično! Pravo moško klanje, povzeto po stripu Franka Millerja 300 in upodobljeno v istoimenskem filmu, se zdi idealna kulisa za krvav igralni hack'n'slash. Toda navdušenje se konča, ko zapustimo vmesnik in se podamo v prvo bitko.



Kopica nesrečnikov, ki sploh še ne vedo, da so borih dvajset pritiskov gumba X stran od smrti ...

Borba je dolgočasna in ponavljajoča se. Opremljeni smo z mečem, kopjem in ščitom, kasneje se orožarni pridružita dvojna meča. Vsem krepelcem so skupna kratka zaporedja, ki jih izvajamo s pritiskanjem na gumba X in kvadrat. Krogec je uporabljen za udarce s ščitom, s trikotnikom pa poljubno izmenjujemo med krepeli. Gumb X v prvih petih minutah stisnemo približno tristokrat, dočim so ostali namenjeni občasni popestritvi dolgčasa. Seveda ne manjkajo niti salve puščic, ki potemnijo nebo in nas prisilijo, da za nekaj trenutkov počepnemo pod ščit, se popraskamo po moškosti in nato nadaljujemo z mrcvarjenjem palca na tipki X. Sovražniki so dokaj raznoliki, od suženjskega življa, ki pada pod našim mečem v slapovih krvi, do znamenitih nesmrtnikov, ki od nas zahtevajo udarec, ki jih podre na tla, kjer jih pokončamo z mečem pod rebra. Z ubijanjem nabiramo energijo za specialke, ki se imenuje gnev (wrath) in jo nujno potrebujemo za pokončanje določenih vrst sovagov. A ker je špil hroščat, padamo v čudne situacije, ko smo brez tega srda, pred nami pa je golem, ki ga lahko poškodujemo le z njegovo rabo. Ker je drugače neranljiv, ga ne moremo tepsti, kar pomeni, da se nam gnev ne polni. Ne pomaga nič drugega, kot da izberem opcijo 'Restart from checkpoint'. Drugič stojim pred zaprtimi vrati, ki bi morala biti odprta. 'Restart from checkpoint' in vrata so čudežno odprta.

Nasploh igro pesti kup nedodelanosti, ki dajejo občutek, da so jo naredili in izdali v zelo kratkem času, brez testiranja. To dodatno potrjujejo stopnje, kjer se borimo kot falanga. To je šest Špartancev v vrsti, ki hkrati zabadajo kopja v nasprotnike, ti pa naključno tečejo na njihova rezila. Bedno in posiljeno. V bitki naj bi bilo tristo Špartancev, toda okrog Leonidasa so celo v žaru najhujše borbe kvečjemu trije, štirje, saj obilica likov na ekranu že tako ali tako nadležno upočasnjuje akcijo. 300: March to Glory je še en primer licenčnega pofla, namenjen izkoriščanju navdušenja rulje ob izidu filma. Je nenavdahnjen skupek bitov, absolutno nevreden herojev bitke pri Termopilah, tako tistih iz domišljije Franka Millerja kot resničnih špartanskih vojakov. **30,0** ***SmrK***

Warner PSP



V tej misiji nam Leonidas pokaže, kako je videti tiholazenje po špartansko. Ki ni ne tiho, niti lazenje.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

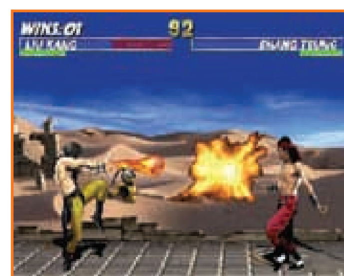
Ni kaj filozofirati: tole je simpatičen paket klasične tepežkarice Ultimate Mortal Kombat 3 in njenega tetrisarskega odvrtka Puzzle Kombat, ki ju je moč oba igrati po spletu. Pri UMK3 si boš zaradi za serijo značilne umetne pameti, ki v enoigralstvu goljufa, da je veselje, itak kmalu zaželel multiplayerja, ki je mogoč tako po wi-fiju kot na blizu s še enim DSovcem. (V tem primeru ni nujno imeti dveh modulov, vendar je tisti, ki uporabi download play, omejen na štiri like.) A v vsakem primeru boš navdušen nad kul predelavo z vsemi značilnimi elementi UMK3, od kupa likov prek krvi in usmrtitev do kod ter obeh šefov, Kintara in Shao Kahna. Grafika in zvok sta praktično nedotaknjena, tudi igra se zadeva fletno. Na nizki DSov križec se kmalu navadiš, L botruje teku in R bloku, medtem ko so trdi gumbi kot nalašč za MKjeve prednastavljene kombinacije. Pero ni izkoriščeno, ampak v tem žanru je to čisto vseeno, medtem ko zgornji zaslon kaže specialke in usmrtitve.



Gornji zaslon stalno kaže specialke in zaključne poteze.



Puzzle Kombat – brezzvezen odvrtek Puzzle Fighterja.

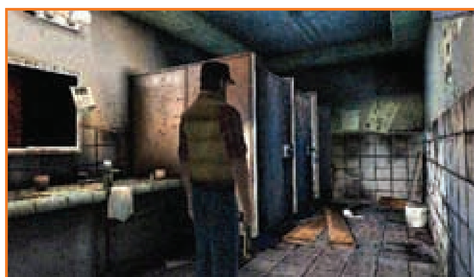


Grafika je docela na nivoju, krvavost pa novodobnemu Nintendu čisto dogaja. Še dobro.

Res škoda torej, da rangirano nalinijsko večigralstvo kazi zamik (lag). V bojih z nasprotniki iz tujine se skoraj vsak boj upočasni vsaj enkrat, raje dostikrat. Ni kritično, je pa moteče. S prijatelji (povezovanje kajpak poteka skozi frendovske kode) iz domačih logov je bolje, a tudi tu UMK ni neobčutljiv na lag. Glede na to, da so mi na isti povezavi vse druge igre za DS tekle brez tovrstnih problemov, je hakeljc očitno v tem špilu. Zamik je sicer neobstoječ v Puzzle Kombatu iz MK: Deception za playstation 2. Vendar pa je ta le posiljena verzija Tetrisa oziroma Super Puzzle Fighterja, kjer grafično grdo sestavljanje pada-

jočih barvitih blokcev ne vsebuje trohice genialnosti dotičnih mojstrovin. Nepotrebnost Puzzle Kombata na stran, Ultimate Mortal Kombat za DS kljub starim luknjam v umetni pameti, enostavnemu borilnemu sistemu in lagu navduši s solidno predelavo. Če iščeš dobro prefukačino za svoj DS in se še nisi naveličal serije, je to to. **79** ***Sneti***

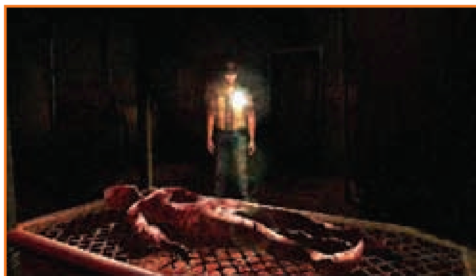
Midway **DS**



Podoba sobne kvalitete na dlančniškem drkalu je kljub ne zares dobri igri občudovanja vredna.

SILENT HILL ORIGINS

Prva stvar, ki jo je treba vedeti o Silent Hill Origins, je, da je igra namenjena velikim ljubiteljem serije. Zgodba se bavi z dogodki pred prvim delom in bo tistim, ki niso (veliko) igrali enice, zagrenila življenje z obskurnostjo in mankom razlage. Ti se bodo počutili enako kot kamiondžija Travis, ki glavopraskajoč pristane v nenavadnem, meglenem mestu Silent Hill, nihajočem med našo in drugo realnostjo, polno gnusob in ostudnosti. S tega vidika je Konamijeva odločitev, da igro naredi samo za PSP, vsaj malo trapasta oziroma omejujoče nepravična do tistih, ki so SH1 igrali na računalu ali playstationu. Je pa res, da bodo fani prišli na svoj račun, saj je štorija nabita z ozadnimi informacijami o tem, kaj se je godilo pred prvencem.



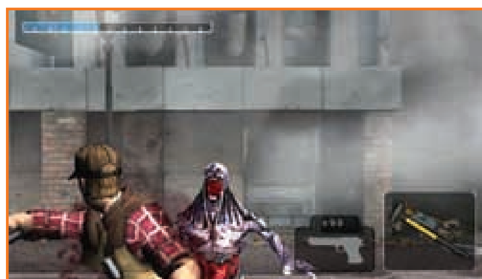
Temačnost, baterijska svetilka, s šmirgl papirjem obdelane človekulje ... Jep, v Silent Hillu smo!

Ne preseneča, da je Origins igralno nadvse klasičen Silent Hill. V presenetljivo solidni grafiki, ki je na nivoju PS2 in dobro poda srhljivo atmosfero, večino časa prepdiš v ozkih, temačnih hodnikih in na umazanih cestah, opremljen z zvesto baterijsko svetilko. Iz tretje osebe brskaš po sobah in stavbah, iščeš ključe, rešuješ premakni-me ali uporabi-me puzlice in mlatiš po zveriženih pošastkih. Ugankarsko-pustolovska plat je za odtenek bolj zanimiva kot prej, saj se lahko ob ogledalih, ki jih ni malo, preseliš iz realnega v prismuknjeni Silent Hill ter obratno (ta selitev je bila njega dni rezervirana za nenadzorljive preskoke v štoriji). Opravljeno v enem se odrazi v drugem, kar pa ni ravno do kraja izkoriščeno. Vzdušje je zopet na nivoju, čeprav se igra bolj kot na tišino zanaša na strašljivo zvokovje. Recimo, da so jo pohollywoodili.

Največji problem špila je ravno ta, da je namenjen fanom. Konami si je mislil, hm, saj so vajeni vsega hudega, zato se je bore malo potrudil pri zdaj že tipskih težavah s kamero in bojevanjem. Stalne kaprice z nenadnim menjavanjem perspektive iz statičnih kamer ter 'absolutno' nadzorno shemo, v kateri pritisk drsnika gor vedno pomeni gor, so jako utrujajoče. Zlasti ko si sredi boja in se ti perspektiva zamenja ter te zmede. Ista tečnost velja za orožja, ki se prekmalu izrabijo. Travis lahko za krepelo uporabi malodane karkoli iz okolice, od cevi do televizorjev, a ni junaške reči, ki bi trajala vsaj približno dovolj dolgo, da ne bi bila zoprno švoh. V boje so dodane sekvence pritiskanja gumbov, ki vsaj ne nažirajo pretirano. Itak pa kmalu pogruntaš, da je sovražnikom laže zbežati, kot se z njimi boriti – in da so šefi marsikdaj bolj švoh kot normalni podleži.

Še ena zoprnija je, da Silent Hill Origins temelji na zaporednih preigranjih, kjer izkoristiš bonuse, ki jih prejmeš po koncu. Na ta način večkrat izkusiš med pet in devet ur vsebine, kolikor jih zadeva nudi v enem kosu, vendar bo to sedlo le najbolj potrpežljivim. Ja, fanom. Kaj bi Konami brez njih? **68** ***Sneti***

Konami **PSP**



Pošastki so, kot vedno, ostudno zobati izrodki domišljije, le da je občutek v drkamožni inačici nekam bolj akcijski.

ORCS & ELVES

Orki in vilini so staromodna prvoosebna frpjka, ki jo je Idjev cenjeni možganko John Carmack v izvirniku spacal za mobilne telefone in je zdaj našla pot na DS. Godi se v značilnem tolkienovskem okolju: kot obetaven mlad vilin se v družbi govoreče čarobne palice znajdeš v hodnikih pod goro, v kateri na kupu zlata čiča rdeča zmajevka. Bolj kot prodiraš v srce kamnite gmote, bolj si izkušen, hudejšo opremo imaš in več zgodbice ti je jasne. A vse to je na nizki ravni. Štorija o zlem bitju, ki iz najglobljega jaška dirigira orkim in drugim pošastkom, je milo rečeno osnovnošolska, in njena edina privlačnost je čvekanje z duhovi mrtvih škratov, kjer se zaiskri nekaj humorja. Bradači praviloma hočejo, da se z njimi napiješ piva, ki ti zmanjša natančnost in zamaje pogled, a zveča moč. Kar se lika in robe tiče, poklica ne moreš izbirati, pri zmajevki pa za nabrano zlato nabavljaš krepela, oklepe, prstane in napitke. Na poti

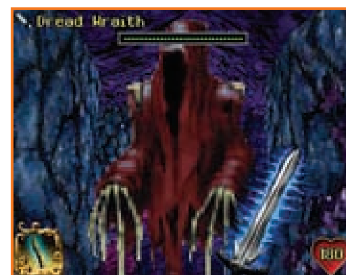


Ko bom zadegal zamrznjeno kroglo refoška, se bo zelenjakar premaknil za polje, ker bom izvedel potezo.

najdeš tudi nekaj velikih kristalov, ki jih pri kuščarki zamenjaš za orožje ali oklep, da ti ni treba zapravljati. Prstani ti dvignejo določeno statistiko, kot so zdravje, obramba ali moč, oklep pa je treba občasno popraviti, sicer se znajdeš nag na mrzlem hodniškem prepihu.

Malo bolj samosvoja je Orcs & Elves na igralnem področju. Premikaš se po nevidnih kvadratnih poljih, kjer vsako dejanje razen obračanja in bezanja po inventarju pomeni eno potezo. Ko jo narediš, je na vrsti sovražnik, če je blizu, nato spet pride vrsta nate in tako dalje. Med prava dejanja recimo sodijo zamah z orožjem, izvedba uroka in lokanje napitka. Sistem deluje fino in te v navezi z večno privlačnostjo frpjskega nabiranja izkušenjskih stopenj ter robe zvleče do konca približno šesturne poti (nivo hard, na voljo sta še dva nižja in za Id značilni nightmare).

Žal pa temu okostju manjka mesa. Orožij je že res lep kupček, od treh vrst mečev in čarobnega drevja prek samostrela in eksplozivnih feniksovih jajc do mogočnega kladiva ter Meduzinega pergamenta. Toda zvitosti pri njih rabi je treba pokazati bore malo. Le v enem ali dveh spopadih je treba pomisliti, kaj storiti, drugače zmeraj vžge nekaj preizkušenih kombinacij (namig: Meduzin pergament) v navezi z večnim lokanjem napitkov. Strategije močno primanjkuje, saj je v vsem špilu kakega pol ducata različnih sovražnikov z nadvse predvidljivimi, le malokrat res nevarnimi sposobnostmi, dočim so redki miselni orehi žalostno primitivni. Itak ni nobene količkaj napredne poteze, na primer obrambe s ščitom, izmikanja ali gledanja gor in dol, špil pa se konča takrat, ko bi pošten dungeon crawler izpljunil šele prvo dejanje. Tudi grafika je bolj švoh, zlasti pa je reven zvok. Vidi se, da so igro storili za mobidike in da so predelavo za DS le malo nadgradili.



Kvazi ultimativni meč vihtiš pol špila, itak pa ni zares hudoben.

Nekdo, ki je rastel s špili, kot je Eye of the Beholder, bo v Orkih inu vilinih znal najti nekaj staromodne zabave. Sam sem zadevo obrnil prav zaradi tega zova otroških dni in ne morem reči, da se nisem imel v redu. Ni me zafrkavala v glavo, ni bila zatežena. Vendar zaradi tega ni ne blazno dobro načrtovana, ne posebej kvalitetna. Je le pogojno zabavna na svoj retro brezmožganski način. **60** ***Sneti***

Electronic Arts **DS**

Špilaš lahko s tapkanjem po ikonah ali v celoti z gumbi (boljša izbira).

PANZER TACTICS DS

Rahel cmok imam v grlu, ker prispevek o potezni strategiji zopet začenjam s Panzer Generalom. Ampak slednji je bil tak mejnik, da ga za kalup jemljejo vsi, ki dandanes ustvarjajo vojaške potezne strategije. Kdaj bo PG-klon zadel Nintendovo konzolico, je bilo le vprašanje časa, dasiravno ima tamkaj že proslavljenega tekmeca, Advance Wars.



Grafika je dovolj podrobna, da so igralna karta in enote razločni.

Toda če je Advance Wars igra, ki je z napetostjo in simpatičnostjo pritegnila mnoge, ki se ob pogledu na šestkotnike ne začno nenadzorovano sliniti, je Panzer Tactics hladna, resna izkušnja, kot je bilo izginjanje ličnih sosesk in ličnih ljudi v ognju druge svetovne vojne. O načinu igranja ne gre izgubljati besed, saj smo ga uzrli premnogokrat: po karti, polni šestkotnikov, premikamo soldate in težko oborožitev, ki nosijo kupček statistik in se različno odzivajo na podlago, vreme ter peščico ostalih dejavnikov. Ko se udarijo s sovražnikom v majhnih animacijah, okoli letijo piksli, številke se spremenijo in tako naprej. Naprednih prijemov iz zahtevnejših iger v žanru v PTDS ni, vendar zadevica kljub temu vsebuje fine bonbončke. Na čelo tankovske kolone lahko sčasoma damo posebej izkušene poveljnike, karte pa premorejo več drugotnih ciljev, kot sta uničenje natanko določene sovražne enote in izvidništvo. A tudi brez njih bi bila igra čisto solidna, saj so naloge odprte ter zastavljene uravnoteženo in prefinjeno. DSov nadzor je za to vrsto špila priročen, le menjavanje med pogledi na zgornjem ekrančku (karta, lastnosti enot) bi moralo biti enostavnejše. Nemška, sovjetska in anglo-ameriška kampanja s skupaj tridesetimi misijami te zaposlijo za mnoge ure, žal pa je igranje v več po nepotrebnem zakomplicirano. Načinu hot seat manjka ogled prejšnje poteze, dočim nalinijstvo od največ štirih igralcev debilno zahteva natanko enake nastavitve še pred povezavo! Zato je najbolj uporabno igranje s kolegom na dosegu, ki ima svoj modul. Upam, da kakega takega imate. Kakor je Panzer Tactics dobra igra, bo dišala zlasti veteranom, ki so tovrstno mencanje tankcev že videli. Tolikokrat, da jim pri ušesih ven leze. **77** ***Aggressor***

CDV **DS**

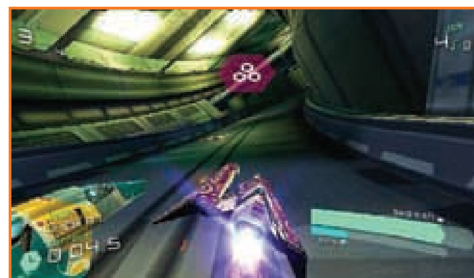


Akcija je kot običajno na moč pikslasta in tudi muzika ni ravno operna arija, zato jo boste verjetno utišali.

WIPEOUT PULSE

Glede na to, da hoče ena polovica virtualnega sveta voziti zrihtane japonce, druga pa hummerje, gre Sonyju velik :ava: za to, da še vedno podpira dirkaško serijo Wipeout. Starodavnica s playstationa pod žarometе postavlja futuristična vozilca, ki lebdijo malo nad stezo in letijo kot sneta sekira, ki je pojedla feferon, vmes pa zaradi pobiranja dobrot streljajo, besno pospešujejo, polagajo mine ... Anus stiskajočo brzino podlagata mrzla neonska estetika ter dance-trance muzika, s čimer špil ustvari povsem samosvojo podobo. Le-to pa dopolnjuje izpiljeno igranje. Wipeouti so daleč od brezglavega pičenja, saj je treba v nadzorovanje zmikljivih ladjic vložiti ničkoliko truda.

Novo nadaljevanje za PSP, Pulse, močno gradi na izročilu, kar tako globoko v življenju serije ni nič nenavadnega. V bistvu gre za obdelan Wipeout Pure (J146, 87), ki so mu odvzeli najpočasnejši razred vozilc, vector, in ga materinsko pokrili z nelinearno kampanjo. Gre za mrežo šesterokotnikov, v kateri po zgledu Ridge Racerja 6 izbiraš ta ali oni izziv ter z uspehi odklepaš nove. Šestnajst teh mrež prispeva več kot dvesto nalog, od običajnih dirk prek časovnih preizkusov in eliminatorja iz Wipeouta 3 do norega modusa zone, kjer brez prekinitev spet delaš kroge z vedno hitrejšimi ladjami. Namečkoma je tu način racebox, kjer naloge z odklenjenostmi iz kampanje sestavljaš sam, čemur se pridruži lokalni ali nalinijski multiplayer za osmerico z dolpobiranjem zastonjskih novosti v spregi. Je dober, ampak če ne bi bilo treba po zaključku tekme tako dolgo čakati na začetek nove, bi bil še boljši. Med novosti se umeščajo še fotografski način za snemanje slikic, ustvarjanje kožic za plovila v Flashu na uradni spletni strani in sistem lojalnosti, ki nagrajuje zvestobo določenemu moštvu. Res pa je, da traja celo večnost, da občutiš kako razliko.

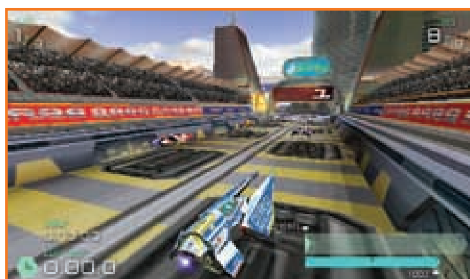


Zavijanje je stvar milisekundnega izbiranja med počasnejšo zanesljivostjo in oči izdirajočo brzino.

Grafika je še čistejša in občutek hitrosti v najvišjem razredu, phantomu, še bolj otipljiv kot v Wipeout Pure. Levji delež kakovosti odpade na subtilno spremenjen vozni model, ki prispeva več občutljivosti v ovinkih, zaradi česar so proge bolj zavite. Posledično so težje za začetnika, a vzburljivejše za mojstra. Njihov dizajn je občudovanja vreden, tako kar se tiče sosledja zavojev kot razporejenosti pospeševalnih ploščadi. Da adrenalin še bolj plove po žilah, pa poskrbijo mag stripi, odseki prog, s katerih zaradi magnetnosti ne moreš zleteti, kar prispeva h krik izvabljajočim hitrostim. Kakšen Burnout – tu letimo s 700 na uro in z glavo navzdol!

Po eni strani je Pulse le retuširan Pure, saj konkretnih sprememb ni kaj dosti. Gotovo bi si želeli več novosti pri orožjih in drugih bonusov. Po drugi pa ne velja spregledati kakovosti prog, izpiljenosti voznega modela in dolgoživosti te igre. Zlasti pa ne njene edinstvenosti. **80** ***Sneti***

Sony **PSP**



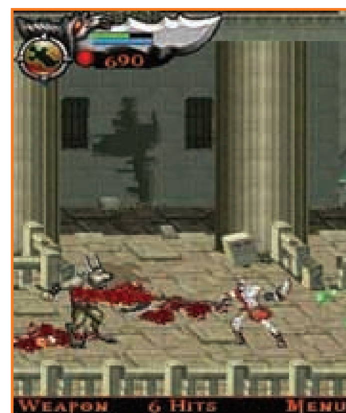
Včasih se je takih futurističnih dirkačin kar trlo, danes pa so postale redke kot pošteni politiki.

GOD OF WAR: BETRAYAL

Pa smo končno tudi mi dobili Boga vojne tudi za mobilnike, ki je v Čezlužju izšel že poleti. In čakanje se je splačalo. Mobidična izdaja zapolni luknjo v štoriji med prvo in drugo epizodo na PS2, ko Kratos ubije Aresa in zasede njegov prestol. Vmesnih sekvenc kajpak ni, štorijo pripovedujejo le precej dolgočasni napisi pred posameznimi stopnjami. Na prvi pogled je špil enostavna dvorazsežna akcijada, a že prve minute igranja obelodanijo finese igralnega sistema. Seveda Betrayal zaradi tehničnih omejitev ne vsebuje toliko kombinacijskih udarcev, kot smo vajeni na sobni konzoli. Je pa zato na voljo vrsta orožij in magičnih napadov, kot so Meduzina glava, Hadova armada in Artemidin meč. Takisto se vračajo značilne usmrtitve, kjer je treba ob pravem času pritisniti na prve gumbe in sovrag je zgodovina. Škoda le, da je vidljivost teh na zaslonih mobilnikov slaba, tako da včasih izginejo, še preden jih opaziš, spet drugič pa v naglici enostavno pritisneš napačen gumb. To je zlasti boleče pri šefih, kjer so hitri prsti in dobre oči pogosto ključ do uspeha. Sistem bojevanja pa ni edina stvar, ki jo je špil podedoval od starejših bratov. Razvijalci so priredili tudi kar domiselne, ravno prav zapletene uganke.

Bog vojne spada med najboljše mobidične špile, saj je razvijalcem uspelo spraviti na telefon občutek moči in prave moškosti, ki je značilen za GoW, povrhu pa je s tremi urami igralnega časa za javansko zadevo kar dolg. Le nekaj manjših napak mu onemogoči vzpon do prestola na vrhu Olimpa. **87** ***Jurec***

Sony **java**



Kljub majhnemu ekranu teče kri v potokih, Kratos pa v igralcu zbudi nagon za pobijanje, ki ga pravi moški poznamo s plejštacjona.

Makoto Šinkai, animejski mangaka

Animeji niso vedno delo sto- in večglavih množic animatorjev. LilDragon vas odpelje v svet mojstra, ki svoje animeje ustvarja praktično sam.

Ko govorimo o animejih, neogibno omenimo slavne studie, ki so jih producirali. Ti naj bi jamčili za kvalitetno zgodbo ali animacijo, včasih oboje. In čeprav je res, da praktično vsak anime pride iz enega od velikih studiev, so tudi (čeprav redki) taki, katerih korenine gre iskati predvsem pri režiserju. Kar ne pomeni, da s tem izgubijo jamstvo dobre zgodbe ali animacije. Nasprotno: Makoto Šinkai, ki dela z minimalno ekipo, s svojimi filmi prevzema množice doma in po svetu.

Boj med planeti

Ime Makoto Šinkai je na Zahod prodrlo leta 2002 z animejem Hoši no koe (Voices of a Distant Star), ki je napovedal vse, s čimer je Šinkai svojim privržencem postregel v sledečih letih: romantiko, dramatiko, osamljenost, odlično animacijo in prelepo glasbo. A pojdimo kar po vrsti, kot so hiše v Trsti. Hoshi no koe, lahko bi ga prevedli kot Glas zvezde, je bil sladkogrenka najstniška romanca o parčku, ki ga loči medgalaktična vojna. Precej samosvojo dramo je Šinkai zavil v futuristično zgodbo z megaroboti, kar je pri animejih praktično samo po sebi zagotovilo za uspeh. Kaj bi bilo lahko boljšega od deklice v šolski uniformi, ki pilotira velerobota? Prišepnem naj, da je Šinkai leta 2004 poskrbel za mango po dotičnem filmu – narisala jo je Sahara Mizu. Prevod v angleščino (Tokyopop) in italijanščino (D/Visual) že obstaja, maja bo prevedena še v nemščino (Egmont).

Boj med Japonci

Futuristično romantiko je Šinkai nadaljeval v Kumo no mukou, jakusoku no bašo (2004). The Place Promised in Our Early Days, kot so anime prevedli v angleščino, je bil Šinkaijev prvi poskus celovečerca – in bil je popoln uspeh. Osvojil ni le japonskih kinodvoran, pač pa tudi zahodne festivale, kjer so se čudili Šinkaijevi pastelni liriki in kompleksnosti zgodbe. Ta je v osebno romantično dramo dveh mladeničev vpletla še moralno vprašanje, ki ga je nekoč zastavil Spock: je vrednost enega lahko večja od vrednosti skupnosti? V tem primeru velja sicer pojasniti, da gre za futurizem, postavljen v preteklost. V alternativni preteklosti je Japonska po porazu v drugi svetovni vojni razdeljena na dva dela, med katerima zraste ogromen stolp. Trije srednješolci si obljubijo, da bodo nekega dne zgradili letalo, ki bo lahko poletelo do stolpa, a ko deklica izgine, fanta pozabita na obljubo. Ko ju usoda spet združi in spomni na obljubo, pa ugotovita še nekaj dosti bolj pretresljivega ... Kumo no mukou, yakusoku no basho lahko takisto dobite v mangovski predelavi, spet izpod peresa Sahare Mizu. Prevodov zaenkrat še ni.



Takaki in Akari v prvem dejanju, ko ju druži ljubezen do knjig in mirnega preživljanja prostega casa. Če sta brala tudi, ko sta ostala sama, v bistvu ne izvemo.

Ampak vedno z romantiko

O ločitvi zaljubljencev in prijateljev zopet priča Šinkaijeva najnovejša mojstrovina. Byousoku 5 centimeter ali 5 Centimeters per Second je nekakšna drama v treh dejanjih. Čeprav sprva dobimo občutek, da gre za pripoved o paru, gledamo bolj povest o fantu (čeprav tokrat docela nehornbyjevsko). Makoto Šinkai v svojem elementu, torej, čeprav brez znanstvene fantastike. Čisto povprečna osnovnošolca, Takaki in Akari, ki ju povezuje usoda večnega preseljevanja po Japonski zaradi dela njunih staršev, si obljubita, da bosta nekega dne spet skupaj gledala češnjeve cvetove. Akari se preseli daleč stran in nekaj časa njuno prijateljstvo vzdržujejo pisma, ki si jih pošiljata, ter en samcat zasnežen Takakijev obisk pri Akari. Po tistem so pisma vedno bolj redka, prav tako SMSji, ki si jih pošiljata. Njuno prijateljstvo in obljuba zlagoma tonejo v pozabo. Medtem ko sta v prvem dejanju še trdno odločena, da bosta ostala povezana, sta v drugem dejanju že odtujena. Akari je le še košček Takakijevega spomina – čeprav tako močan, da mu preprečuje kakršno koli drugo romanco. Tretje dejanje je v bistvu le še padec zastora na razmerje, ki ni moglo obstati, in na senco, ki jo je Takaki nosil v srcu. Akari je medtem tik pred poroko, medtem ko Takaki še vedno išče svoje mesto pod soncem. Film je slovenske ljubitelje tako prevzel, da so nastali celo slovenski (neuradni) podnapisi zanj. Kako do njih? Google rešuje ...

Naj bodo Šinkaijevi filmi znanstvenofantastični ali ne, jasno je, da vse povezuje vizualna simfonija v povezavi s čudovito glasbo. Njegove nekoliko pastelne barve se prelivajo v vseh tonih mavrice in v vsakem filmu vsaj nekaj prizorov posveti posnetkom večernega neba, na katerem se prižigajo zvezde. Poleg tega so jim vsem skupni srednješolci v glavnih vlogah in nemogoče je zgrešiti, da je morala Šinkaijevo srednješolsko obdobje zaznamovati samorefleksija. Njegovi liki so center sveta in bistvo velikih zapletov, čeprav se jim aktivno dogaja bore malo. Prepričani so, da je vse pred njimi, a hkrati je vse zapečateno. Opozoriti gre, da Šinkaija že nekaj časa podpira studio CoMix Wave Inc., vendar kljub temu vztraja pri minimalni ekipi, kar njegove filme dela nekoliko mangovske. Avtorjev pečat je razviden v animaciji, zgodbi in režiji, česar smo sicer vajeni iz mang – ali od Mijazakija.

Za konec še priporočilo vsem, ki vas je Šinkai s katerim svojih filmov prevzel: ne spreglejte njegovih kratkih animacij. Kanodžo to kanodžo no neko, Tooi sekai in Egao so vsaka po svoje zanimiva in drugačna od njegovih celovečercev. Tooi sekai je Šinkaijev izlet v eksperimentalno animacijo, dočim je Kanodžo to kanodžo no neko njegov prvi poskus neodvisne animacije, ki ga je pripeljal v stik s CoMix Wave. Egao pa je 'samo' zelo ljubek videospot.



Šinkai je znan po ljubezni do igre z barvami in prizorih somraka, ko svet pokrijejo zvezde. In po sanjarjenjih.

kako je rocky postal rambo?





INFORMATIVNI DNEVI FAKULTETE ZA DRUŽBENE VEDE

15. in 16. februar 2008



Rocky in Rambo nista le nedolžna produkta filmske fikcije ali zgolj popkulturna simbola. Za preprosto zgodbo o boju med dobrim in zlim, za tančico junaštva krepostnih, idealnih, neskončno požrtvovalnih bojevnikov pravice se skriva igra vojne propagande in zavajanja množic. Rocky je postal Rambo ob sveti vojni v Afganistanu, skrivni vojni Ronalda Reagana, ki je v času hladne vojne potreboval novega junaka – kultni, skorajda okultni simbol ameriške pravičnosti in protagonista novega, reaganističnega patriotizma in militarizma, ki bo rešil svet pred grozečo nevarnostjo ruske vojaške moči in komunističnega imperializma.

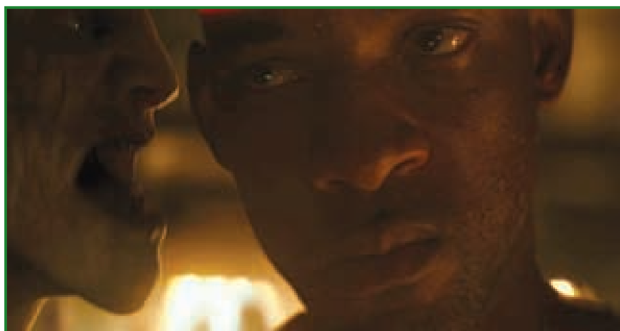




Univerza *v Ljubljani*
Fakulteta za *družbene vede*

I AM LEGEND

Kratki, le stopetdesetstranski roman Jaz, legenda pisca Richarda Mathesona (črkožerski članek o njem najdete v Jokerju 167 ali na stranki pod idjem 3910) upravičeno velja za klasiko hororifične znanstvene fantastike in za eno boljših vampirskih del. Tematika dela iz leta 1954 je močno vplivala na žanr in odmevnila tudi širše: obravnava namreč samotneža, Roberta Nevilla, ki po napadu skrivnostnega bacila ostane zadnji človek. Vsi ostali ljudeki se prelevijo v krvosese, kar Nevilla vpne v cikel nočnega strahu in dnevnega maščevanja, ko jih išče ter pobija. Delo je prefinjena psihološka študija človeške potrebe po bližini in tega, kako osamljenost ubija zanesljiveje od čekanov. Hkrati pa obravnava drugo stran, na kateri niso le vampirji, marveč tudi ljudje, ki so obvladali okužbo.



Docela krvoločni in računalniško generirani tolovaji v gledalcu prebudijo nagon po preživetju. A naposled so vse premalo karizmatični.

Filmska priredba knjige z Willom Smithom v glavni vlogi je že tretja v vrsti in točno se vidi, kako je prirejena duhu časa. Ter blagajni. Neville ne prebiva v ruralni južni Kaliforniji, temveč v New Yorku, namesto vampirjev pa so tu računalniško generirani zombijalni zobatci. Ti hitre grizce iz 28 Days Later ponesejo še za korak dlje, a so čisto brez možganov in vsi po vrsti zlodejsko krvoločni. Robert, ki prebiva v svojem oklepljenem stanovanju, vsak dan išče hrano, se trudi odkriti zdravilo (kajpak je bil vpleten v nastanek virusa, čeprav je to zanič razloženo) in se s pogovarjanjem z izložbenimi lutkami trudi, da se mu ne bi zmešalo. Pri tem mu obilno pomagajo nemška ovčarka, cedeji Boba Marleyja ter pošiljanje radijskih sporočil morebitnim drugim nezmutiranim. A ravno ta trud ga stane relativno varne eksistence, tako da se film v drugi polovici poakcijadi. Saj, kdo bo pa šel gledat podrobno psihološko študijo, v kateri igra rešitelj Zemlje iz Dneva neodvisnosti?

Vzdušja in izvedbe filmu ne gre očitati. Posnet je obrtniško solidno in igra na temeljna človeška čustva: grozo, jezo, žalost, sočutje. Za žretje kokic in nekaj večerne kinematografske mrščavice (kar se ne spremeni v vsesplošen strah, saj je srhljivih delov bore malo) zadostuje. Toda od tega, kar sporoči knjiga, ostanejo le drobtinice, saj priredba opazno bolj od veličine Mathesonovih idej zanima to, da bo všečen povprečnemu čezlužnemu gledalcu. Na koncu je namreč jasno, da je bil v romanu na tapeti Človek, v filmu pa so žarometi usmerjeni na najbolj ogroženo vrsto današnjika – Američana ...

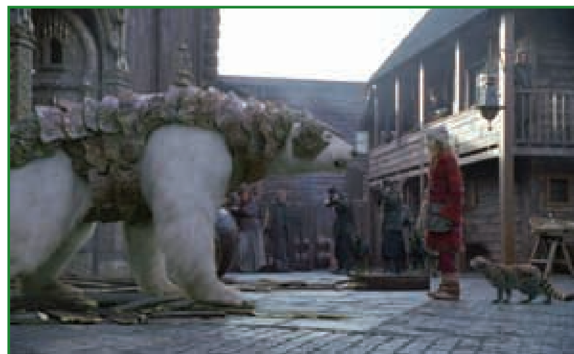
Jaz, legenda v kinu štarta sedemnajstega. Z nakupom vstopnice se ne boste zaklali, vendar ne pričakujte nečesa izrednega. V redu film kot v redu film. ***Sneti***



Priljudna kužika je Nevillova spremljevalka in bitje, ki ga drži stran od norosti v slogu vse-um-pobu-k-mam-pokalco.

THE GOLDEN COMPASS

Philip Pullman je eden tistih piscev, za katere bi po douglasadamsovsko lahko mirno rekli, da imajo možgane v velikosti vesolja. S Severnim sijem je pred dvanajstimi leti pričel nekaj, kar je zraslo v mnogo več od fantazijske trilogije za mladino. Predstavil je namreč zamisel o vzporednih resničnostih. Zgodba se prične v svetu, kjer ljudi spremlja del duše v obliki živali, dæmona. Razmišljanja vredne



Za Iorekovo medvedje donenje so v zadnjem trenutku izbrali Iana McKellena, ki ga poznamo iz vloge Gandalfa.

snovi bilo že v štartu na tone, kar se je s Pretanjenim nožem in Jantarnim daljnogledom še stopnjevalo. Na oni strani luže je Sij znan kot Zlati kompas, zato je naslov prevzel tudi film. Strahovi, da bodo s površnim filmanjem zamazali eno najvišje cenjenih knjižnih serij, so bili močni in glede uspešnosti so mnenja deljena. Sama menim, da ima Kompas dovolj odlik, da bukvi ni v sramoto. Zgodba je solidno ujeta, severni medvedje so rokovnjači in pol, predvsem pa navduši igralska stepena smetana. Dakota Blue Richards je kot ustvarjena za vlogo mulaste, osirotele Lyre. Z igralskimi sposobnostmi potunka vso Potterjevo trojico, ki je na platna priskakljala v podobnih letih. Gospo Coulter je Nicole Kidman upodobila s strašljivo eleganco, prav tako navduši posrečen aeronavt Sama Elliotta. Pika na i sta bondovska Daniel Craig (lord Asriel) ter Eva Green (čarovnica Serafina Pekkala).

Dogajanje je postavljeno v viktorijansko-vernovsko okolje, ki se štoriji vizuelno zelo poda. Lyra domuje v oxfordskem kolidžu in teka iz vragolije v vragolijo. Brezskrbnost kmalu zatemnijo nevihtne sence in kuha se nekaj velikega. Nekdo ugrablja otroke, poleg tega je ves čas v zraku merjenje moči med vplivneži, ki raziskujejo meje mogočega. Pot dekle vodi na sever, v deželo oklopnih medvedov in coprnic. Kompleksna povest iz knjige je v filmu seveda prikrojena in premetana. Nekaterih oseb ni, medtem ko so druge, recimo cigótski pobalin Billy Costa, razširjene. Toda izbrane zgodbovne zaplate so stkane dovolj dobro, da morejo seči do srca tudi ljudem, ki v Tvar vstopajo prvič. Vseh ravni tuhtajoče vznesenosti, ki jih vzbudi branje, film sicer ne doseže in je v mnogočem blažji od knjige. V njem kljub srditim bojem ni krvi, namesto nje obiluje razprševanje dæmonov v zlati prah. Tisto, ob čemer goreče bukvaše najbolj meče božje, je pak rezanje vsakršnega omenjanja Cerkve. Namesto nje je za telo avtoritete postavljen Magisterium, metaforični zastopnik vseh dogmatičnih in oblastnih organizacij. Kdor ni bral knjige, je tako prikrajšan za nekaj važnih pojasnil. Vseeno pa so poglavitne ideje o teokraciji ostale nedotaknjene. Razgledan človek lahko sporočilo dojame tudi brez kazanja s prstom in če sprememb ne jemlje kot osebno žalitev, je celostni vtis povsem v redu.

Srčno upam, da bodo posneli še preostala dva dela trilogije, saj se enica konča podobno kot prvi Gospodar Prstanov. Žal to glede na prevladujoče nenaklonjen sprejem Kompasa ni tako samoumevno ...

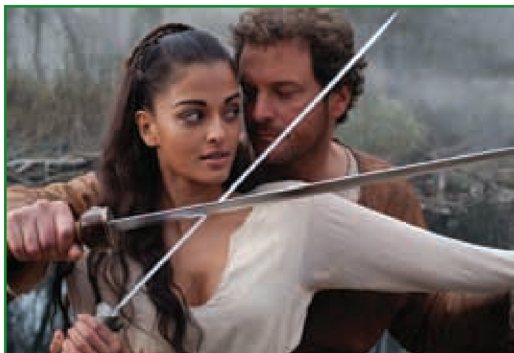
Zlati kompas je že v kinih, zato si hitro obujte snežke in ga pojdite gledat. ***Navi***

THE LAST LEGION

Ooo, kaj pa imamo tu? Rimske legionarje, horde barbarskih zavojevalcev, Rim v plamenih? Končno spodoben film, ki je namesto na vrhunce imperija osredotočen na njegov tragični zaton? Niti slučajno – Poslednja legija je bliže Bratovščini prstana kot zgodovinsko avtentičnim filmom, saj je proti njej še Gladiator strokovni traktat. Od historijalne pristnosti so ostala zgolj imena, na čelu z zadnjim rimskim cesarjem, dvanajstletnim Romulom Avgustom, ki ga na predvečer njegovega kronanja leta 476 da ujeti in zapreti gotski general Odoaker. Tu se začne pravljica, saj se fantiču v bran postavita Romulov mentor Ambrosinus (Ben Kingsley) in telesni stražar general Aurelius (Colin Firth). Skupinica vojščakov, v kateri je tudi bizantinska ašašinka Mira (Aishwarya Rai), najprej opravi prvi kvest za level 2 – reši tamalega – in se z njim ter mitskim Cezarjevim mečem odpravi v Veliko Britanijo poiskat zadnjo rimsko legijo. Hmm, meč, pa Britanija ... ja, gre za še eno adaptacijo mita



Četica stasitih telesnih stražarjev. Firth se v vlogi junaka ne znajde najbolje.



Nisem mahnjen na Indijke, toda Asiwarya Rai zažiga.

o kralju Arturju, tokrat spod rok italijanskega pisatelja Valeria Manfreda.
Toda kar bi lahko bil zelo fin odvrtek o starem mitu, spojen s fantazijsko akcijado, le na redkih mestih preseže raven bledega preigravanja Xene in Herkula. Nič čudnega, saj je režiser Doug Lefler režiral nekaj epizod omenjenih serij. Za začetek trpijo akcijski prizori, ki ne premorejo elegance Troje ali pristnosti Conana, krvi a la 300 pa sploh ne. Za povrh so kaotični, ker jih je očitno rezal izgubljeni brat Edvarda Škarjerokega. V redu, gre za bolj družinski film, kjer so posredi herojstvo, čast in pogum. Toda vse, kar je v tem oziru pametnega, je nekaj sunkovitih dogajalnih preobratov, ki bodo na stolih zadržali najmlajše, ostali pa bodo substanco iskali zaman. Silna igralska zasedba je daleč od izkoriščene in še najbolje se odrežeta mladi cesar Thomas Sangster (Love Actually) ter Kevin McKidd kot surovi barbar Wulfila. Dialogi in dogajanje so klišejski in razvlečeni, kar botruje manku potrebne napetosti. Takenako ne pomaga eden najbolj bledih končnih negativcev, kar sem jih imel priložnost videti. Prebavljiv družinski film, če nimate velikih pričakovanj, sicer pa ga mirno preskočite.
Z malim cesarjem boste lahko bežali od 17. januarja dalje. Oziroma raje ne. ***Aggressor***

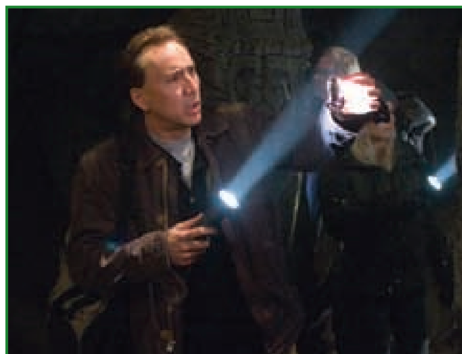
NATIONAL TREASURE: BOOK OF SECRETS

So filmi, s katerih ogledov ne glede na njihovo kakovost odkorakam poln zamisli o pisanju, saj njihova idejna zasnova ali izvedba nudita nič-koliko iztočnic. In so filmi, ob katerih v buči vlada črna praznina. Nadaljevanje Disneyjeve mladinske pustolovske uspešnice National Treasure spred treh let, jahajoče na udarnosti Da Vincijeve šifre, vsekakor spada k slednjim.



Pravo ime Nika Kletke je Nicholas Kim Coppola in je nečak režiserja Francisa Forda Coppole. Brez heca.

V lovu na nov zaklad, tokrat povezan z ameriško državljansko vojno (prejšnjič se slika tekla okoli Deklaracije neodvisnosti), se zbere stara banda, ki jo sestavljajo Nicholas Cage kot znanstveniški indiana jones Benjamin, (da je pameten, vemo po tem, da mršči čelo in ima očala), njegova bjondasto-joškata ljubav Abigail, kvazi smešni pribočnik Riley ter Cageva foter & mat. Igralska zasedba je udarna, saj poleg Kletke vidimo Helen Mirren, Jona Voighta, Eda Harrisa in Harveyja Keitela, kar gre pripisati Disneyjevi kravatarski mišičavosti ter vonju svežih zelencev. Ti ne bodo izostali, saj je Knjiga skrivnosti tipičen kokičasti pustolovski izdelek, namenjen trinajstletnikom, ki zraven zvlečejo svoje starše, dotični pa so itak veseli, da mali sploh hoče z njimi ven in da ne sili gledat masakratorske fantazije, kakršne igra doma na playstationu. Nedolžen humor se meša z veliko govorjenja v prvem delu in nekaj avanturistične akcije v drugem delu, ko postane jasna nepopisno za lase privlečena naveza med Lincolnom, indijanskimi legendami ter mestom iz zlata. Tedaj se film za četrt ure končno prelevi v tombraiderjevščino s stikali, majavimi ploščadmi, kamnitimi vratmi in utapljanjem. Majhna količina tovrstne akcije je glavni kamen spotike, saj scenarij vse preveč časa zapravi za vice z brado, stopicanje na mestu in oboževanje ameriških predsednikov.



Avtorji Tomb Raider: Underworlda gledajo ta film in si delajo zapiske. Not.

Toda analizirati disneyjevsko desničarstvo, šlepanje na družinske vrednote in ceneno domoljublje skozi film, kakršen je Book of Secrets, je možganski salto mortale, namenjen samemu sebi. Reč je nedolžna, neškodljiva, povprečna avanturica, ob kateri pogrizljaš bonbone, posrebaš kokto in greš spat. Zakaj velike korporacije to od nas hočejo, je pa tema za kako knjigo.
Zakaj je Bush edini ameriški predsednik, ki mu niso zaupali Knjige skrivnosti, vam bo jasno, če boste šli v kino od 24. tega meseca dalje. Čeprav je to daleč od nujnega. ***Sneti***

CLOVERFIELD

Ne gre se čuditi, da si pripadniki sodobnih generacij nasilje, vojno, odtrgane ude, kričeče ljudi in napadajoče pošasti predstavljamo zelo sterilno. Močno prirejene, stilizirane, žmohta oropane podobe iz televizijskih poročil, filmov ter iger so nas zazibale v občutek, da je brutalen vojaški spopad nekaj, v čemer je lahko vsak junak, strah pa element, rezerviran za hitro krepajoče pusije.
Cloverfield, preveden kot Pošastno, je projekt režiserja Matta Reevesa in vse bolj prodornega producenta J J Abramsa (MI:3, Alias, Lost), ki dokazuje nasprotno. Vsa dogajancija manj kot uro in pol dolgega filma se odvije na Manhattanu, po katerem na lepem začne harati neusmiljen monstrum. Rušijo se stavbe, padajo bombe, folk izginja. Člani skupinice mladih odraslih, ki se znajdejo sredi vihre, niso izjema. Bežijo, jadikujejo, zbirajo pogum, udarjajo, spet bežijo, umirajo. Vsak, ki je kdaj gledal kak film pošastkaste katastrofe v slogu Godzile, pozna vajo.



Če se boste slučajno dolgočasili in vam punca ne bo plezala po vratu od napetosti, obrnite pozornost na dokaj nesramen product placement. Povsod je.

Ne pozna pa vaje v slogu. Cloverfield je namreč film, ki stavi na izvedbo. Vse je posneto kao iz roke z amatersko kamero, kot na primer Blair Witch Project in milijon videotkov na YouTubu, nakar so v to dokumentarcu podobno obliko vstavljeni posebni učinki. Česa bolj različnega od Bruckheimerjeve estetske spoliranosti iz denimo Transformerjev si ni mogoče predstavljati. In ravno to je tisto, kar Pošastnemu daje moč. Spopada z neznanim ne opazujemo od daleč, temveč smo v njem, *in medias res.* Kamera se trese, pada, prisostvuje vojaškemu obstreljevanju, beleži neneštudirane kadre, ki dajejo občutek pristnosti. Občutek je še močnejši, ker to ni junaška epopeja, kjer protagonisti zgrabijo za pokalice in rambovsko poravnajo račune, temveč čisti survival horror, v katerem gre od slabega le še na slabše.
Drži: zgodba je ničelna, osebe so pajacaste, tudi dogajanje samo je papirnato tenko. Po koncu bo marsikdo rekel, hm, a to je bilo to. A vendar bodo podobe tega pogumnega poskusa izvirnosti v obledelem žanru dolgo ostale celo z negodovalci. Cloverfield namreč pokaže tisto, česar poročila ob pol osmih in tipski filmi ne: kako navaden človek zares umira in kaj v resnici smo, ko gledamo v zrklo pošastnega.
Deteljice v njujorškem Centralnem parku se posušijo 31. januarja. ***Sneti***

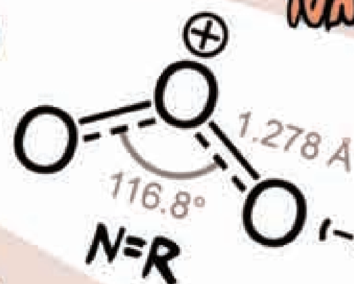


Bofex išče izdelovalca teh kamer, da bi jih uvozil za slovensko vojsko, saj zdržijo več kot Švarci.

JOKERJEVIH ZAGONETK PEHAR

NADSIMBOL IN PRIJATELJI

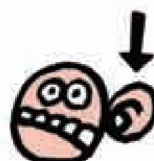
HITRO RAZVOZLAJ TALE REBUS, ČE NE, SE BOM RAZHUDIL!



N=R







NE ZDAJ! RAVNO JEM JUHO!!!

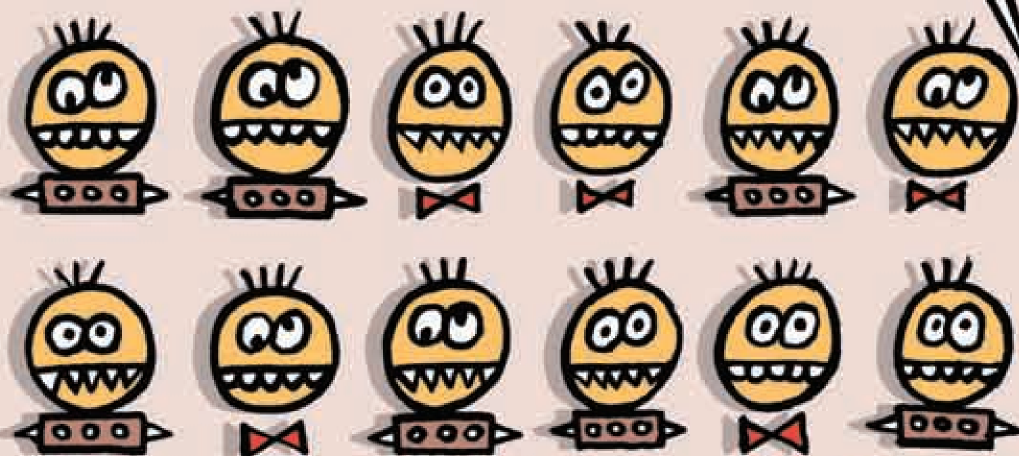
V DIMENZIJI NESTVORA

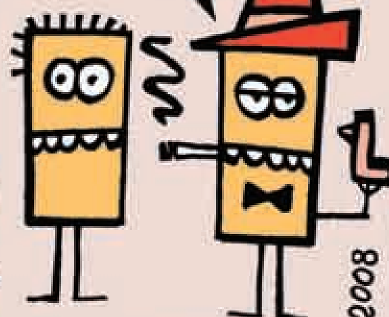


ČE SE POSTAVIŠ NA GLAVO IN SLIKO POGLEDAŠ V ZRCALU, BOŠ DOUMEL, DA JE ENO OD TEH ŠTIRIH TELES DRUGAČNO OD OSTALIH. KATERO?

NA POMOČ, GOSPOD! ZLI ZLIKOVEC MI JE PRAVKAR UKRADEL ZABOJ LASNIH VLOŽKOV! IMEL JE ŠPIČASTE ZOBE, METULJČKA, SAMO TRI LASE NA GLAVI IN ŠKILIL JE! POMAGAJTE MI!!!

HMM. PRIMER JE ZAPLETEN! NATANČNO EDEN OD ŠTIRIH PODATKOV, KI SI MI JIH DAL, JE NAMREČ NAPAČEN, SAJ SI V ŠOKU. TO VEM, KER SEM DETEKTIV! LE KATERI OD OSUMLJENCEV JE POTEMTAKEM PRAVI?





NEVARNA ZAPLETENKA

P.B. 2008

Mlinci

Za božič sem naredil to, kar storim ponavadi. Poslušal sem Poguse, se ga napil in metal petarde v dnevni sobi. Zažgal sem parket.

Vedno mi je nosil Dedek Mraz. Oče je bil zagret komunajzer in na jelki smo imeli samo rdeče okraske. Božič je bil bolj formalnost.

"Kar žrite te mlince, medtem ko gre država v rit," je govoril stari in bliskal s pogledi po mami in meni, ko smo sedeli za mizo in čakali, da se poženemo na pojedino. Nisem imel slabe vesti, ker je on pojedel največ. Po večerji se je napil, jaz pa sem se skril pod jelko in se igral partizana.

Gabi je bila prva v mojem življenju, ki je Božič jemala resno. Katoliki pa to. Dobil sem lepo zavito darilo. Enkrat mi je kupila toaster, ki je prepeval pesmice, medtem ko je pekel kruhke. Oboževal sem ga. In skuhala mi je mlince, čeprav so bili čisto razmočeni. Za Božič sva bila vedno sama, nikoli v družinskem krogu. Naši in njeni se niso prenašali in tako je bilo najbolje. Nikogar nisva užalila, pa še seksala sva kar na tleh v dnevni sobi, ravno na tem parketu, ki sem ga zažgal. Enkrat sem se celo oblekel v Božička in trdil, da obstajam in da ji bom to dokazal tako, da bom dal trd dokaz vanjo. In sem ga.

Potem se je Gabi odločila, da bo zbolela in umrla. In je.

Čez leto je še nekako šlo. Ko se je začel december, pa sem začel popivati. Vsak večer sem hodil po mestu in na glas prepeval. Večkrat so me pretepli, jaz pa sem uničeval okraske in poscal jelko sredi trga, tako da so me nekajkrat tudi aretirali. V mestu so mi rekli 'božični duh', po tisti trapasti Dickensovi moralki. Samo jaz sem bil nekaj posebnega, ker sem bil dober zgled, kaj človek ne sme postati, brez da bi bil nadnaraven. Ali moralen. Samo natolkel sem se ga, pač.

Ta Božič je bil še posebej pasji. Globoko sem vdihaval smodnik, oči so me pekle od dima. Vina mi je počasi zmanjkovalo. Odločil sem se, da se bom slekel do nagega in se povaljal po parketu. In sem se. Zazdelo se mi je, da sem zavohal Gabi. Njen sladkast vonj po lepem in prijaznem. Ugotovil sem, da bom nujno potreboval še eno steklenico vina. Ali pa kaj močnejšega. Samo najprej se bom malo zvalil pod jelko. Zdela se mi je dobra ideja. Zatočišče. Ja, še vedno sem jih postavljal. Čeprav jih nisem okrasil.

"Lahko bi počakal po večerji," sem zaslišal in njen copat me je rahlo brcnil v mednožje, kjer se je zadržal malo dlje časa, kot je spodobno. Sunkovito sem se zvalil izpod jelke in vstal. Pred mano je stala Gabi. Prijazna, z lasmi barve jeseni. Frcnila me je po nosu, nato pa sedla za mizo in začela jesti. Pogledal sem parket. Še vedno je bil zažgan. Sedel sem nasproti nje. Jedla je, ne da bi me pogledala. Mlince. Razmočene, kot vedno.

"Gabi ..." sem zahropel.

"Ja, jaz sem, bučko," je rekla. "Tako je to."

"Tako je to," sem ponovil.

"Hecen si," je rekla in me še enkrat frcnila po nosu. Bil sem tako srečen, da si nisem upal dihati.

"Kaj bova?" sem naposled vprašal.

"Jaz nič," je rekla. "Povej mi, kaj boš ti."

"Zdaj, ko si tukaj ..."

"Nič zdaj," je rekla. "Nisem tukaj. Nikoli več ne bom." Končno me je pogledala. Komaj sem se zadržal, da nisem začel jokati.

Vstala je in se mi približala. Objel sem jo. Dišala je kot takrat, ko sem jo spoznal.

"A veš, kako je tam, kjer sem jaz?" je vprašala z nežnim glasom.

"Ne," sem rekel.

"Seveda veš," je odgovorila. "Zažigam parket. Vsak dan pijem. Tudi po jelki bi se poscala, če bi imela tvoje orodje. Ko umreš, ne izgineš. Ostaneš. Samo vsi ostali izginejo. Tako da sva na istem, bučman."

Dolgo časa sva bila tako v tišini, Gabi in jaz. Nisem se upal premakniti, da ne bi izginila.

"Kaj bova?" sem vprašal, spet.

"Pozabi me," je rekla, kot da govori o najpreprostejši stvari na svetu. "Kmalu. Prosim. Ker potem bo tako, kot da te nisem nikoli spoznala."

Bolj malo se spomnim, kaj se je dogajalo. Zdi se mi, da sva spala skupaj. Zafrkavala me je, da sem nekrofil. Kar naenkrat je bilo jutro. Gabi je šla na stranišče, a nazaj ni prišla.

Šel sem v mesto. Bilo je prazno. Hotel sem kupiti vino, pa je bila trgovina zaprta. Stal sem na velikem trgu, sam. Luči so utripale in reka, ki je objemala mesto, je šumela. Nato sem v roke vzel tiča in začel scati po jelki.

* * *

"O čem razmišljaš?" me je vprašala mama, tik po molitvi. Usta sem imela polna mlincev.

"O ničemer," sem se zlagala.

"Lažeš," je rekel oče in me predirljivo pogledal.

"Pet let je tega, ljubica," je rekla mama.

"Nočem se pogovarjati o tem," sem rekla. Bila sta toliko razumevajoča, da nista vrtala dalje.

Po dolgem času se mi je spet sanjalo o njem, na božični večer. Smešno, sanjalo se mi je, da sem umrla jaz in da je on tako zelo sam. Pa ravno na ta večer, ko sem hotela staršema predstavit Petra, ki je odvetnik in me ima rad. Odločila sem se, da je še prezgodaj. Je pa velik korak ... pa to, kot je govoril bučko. Najprej sem mislila, da delam sebi krivico, ker ga ne morem pozabiti. Danes sem se prvič vprašala, če jo mogoče delam njemu.

Prespala sem kar na sedežni. Na sosednji je spal oče, ki je zasmrčal med prenosom polnočnice. Za zajtrk sem si spekla toast. Ni prepeval, ker se je pokvaril. Nato sem poklicala Petra.

* * *

Pod ogromno jelko je toplo. Malo sem se skril, ker se mi je zdelo, da sem to nekoč rad počel. Ampak ne od scaline. Mesto diši bo Božiču. Po snegu, ki prihaja. Smešno ... Mislil sem, da ne bom nikoli pozabil. Zdaj pa sem pozabil, kar bi moral pozabiti.

Sprehajal sem se po mestu. Granitne kocke so zmrzovale in drselo mi je, ko sem se zaganjal po njih. Pred mestno hišo je bilo postavljeno drsališče. Nikogar ni bilo. Spomnil sem se, da že leta ni bilo nikogar. Takrat, ko sem bil bolan ... takrat so me aretirali. A so me kmalu spustili in me odpeljali v bolnišnico. Sem preveč kašljal. Ni bilo vedno tako. Včasih nisem bil čisto sam za Božič. Ampak res se ne spomnim, kdo je bil z mano. Samo zdaj, ko se ne spomnim ... zdaj mi je vseeno.

Šel sem domov in zaspal pred televizorjem. Za zajtrk sem si spekel toast v pojočem toasterju. Ta melodija me vedno nasmeje. Čeprav nima prav nobene sentimentalne vrednosti.

* * *

Peter je že zaspal, jaz pa nisem mogla. Gledala sem v strop. Nato sem pogledala Petra in rekla: "Rada te imam." Pa ne njemu, tistemu bučmanu. Jutri se poročim. Danes se to še spodobi izreči.

* * *

"Jaz tudi tebe," sem rekel, čeprav ne vem, zakaj. Kar tako. Nikomur posebej. Spet je december. Zazdelo se mi je, da bi se ga rad napil in poslušal Poguse. Ampak me je kmalu minilo. Skrit se grem pod jelko. Ja, to bom storil.

Ko sem nekaj časa tako sedel, je prišel Božiček. Sedel je pod jelko z mano in si prižgal cigareto.

"A maš darilo?" sem ga vprašal.

"Ne seri," je rekel. "Še s tem se bom ukvarjal."

"Ti ne obstajaš," sem rekel, misleč, da ga bom vsaj malo užalil in mi bo dal darilo.

"Dobrodošel v klubu, prijatelj," je odgovoril.

Podal mi je cigareto. Prižgal sem, globoko potegnil in se odločil, da mi je lepo.

* * *

Danes sem spet sanjala o njem. Bilo je po seksu. Kadil je. Oblečen je bil v Božička.

Kontejnerus



risba KIH | OBDELOVALNI STROJ | NAJBOLJŠI SL. ŠPORTNIK LETA 2007 | TEKMEC | ANG. SVETLO PIVO | STIH, PESNIŠKA VRSTICA | SKLAD. HAČATURJAN

POBOTANJE
GROZLJIVKA, SRHLJIVKA
MEH. SLIKAR (DIEGO)
IGRALKA THURMAN
ZORAN MUŠIČ / MAGIJA
GRENEK IZLOČEK JETRNIH CELIC
VIŠINSKA TOČKA NA ZEMLJEVIDIH
BODEČ PLEVEL
NADA ŽGUR
LES TROP. AFRIKE / ALEŠ PIPAN
DEDALOV SIN
VRSTA OBUVALA
ANJA ZAVADLAV
REPINI LISTI / GLASBENIK GARFUNKEL
DRŽAVNIK EL SADAT
POMLADNI MESEC / AM. PEVEC (PAT)
POD
JOKER

avtor JANEZ KORENT | BIBLIJSKA KNJIGA O KRISTUS. ŽIVLJENJU | IT. OTOK MED MALTO IN TUNIZIJO | PISATELJICA PEROCI | STRD | OSNOVNA MERA | NIKOLA TESLA | TIPIČNE STVARI | OBLAZINJEN STOLČEK / SMUČARKA DREV | ANJA RUPEL

PRVINSKOST
LANTAN / DRŽAVNIK TITO (JOSIP)
PRAZNIK ZALJUBLJENCEV
DANIEL DEFOE
GOSTINSKI LOKAL / ADRENALINU SORODEN ALKALOID
BRAZ. PISATELJ (JORGE)
FIN. SMUČ. (KALLE) / KRAJ OB SOČI
POLICIJSKI POGON
ČOLN ZA DVA VESLAČA
NIKOLAJ PIRNAT
PREBIVALEC REKE
JEZERO V VZHODNI KITAJSKI / POLTEMA
INDIJANSKO PLEME V ZDA
AM. FILM. IGRALEC (ROBERT)
PRIPADNICA GERMANOV
PABLO NERUDA
AM. FIZIK KIT. RODU, NOBELOVEC LETA 1957
PREDSEDNIK PZS (FRANCI)
EDOM / AM. AGENC. ZA RAZISK. VESOLJA
BIVŠA AVSTRIJ. SMUČARKA (ELFI)
SREČEN KONEC (ANG.) / GAJ
KOBALT / DANILO LOKAR
NEKD. METALNO OROŽJE
LEŠNIK IZ BRAZILIJE / IVAN TAVČAR
SL. PLAVALKA (SARA)
ODNOS Z UPORABO SILE
SL. HOKEJIST (IVO)
STARI GERMANI
STARA LEKARN. UTEŽ
AKTINIJ

Geslo zadnje kražke je bilo KRIZNA SITUACIJA. Nenavadno, sploh ni bilo nobene nepravilne rešitve. Bravo vi. Na priloženi glasovnici nam pošljite tokratni geselj. To storite seveda do nevključno petega januarja.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči bušmani:
Žiga Grčar iz Trbovelj dobi nič manj kot eno igro,
Aleš Travnikar iz Bizeljskega dobi komaj eno igro,
Jure Beričnik iz Polzele dobi zgolj eno igrico.

Nagrade:
Igrice, filmčki in ostal šoder, ki se nam svaljka po pisarni.



Bralcem farbovitega magazina najbližji Božiček, tisti, ki od časa do časa obišče Jokerja, Zasekamoža, Nekega neznanca in ostale heroje iz Crtiča deluks, še vedno beži pred hordami pobesnelih otrok, ki so pod jelko pričakovali kaj drugega kot zbirateljski ediciji Bloodwings in Hairy Mary Rampage. Zavoljo tega v uredništvo ni uspel pripeljati tradicionalnih decembrskih priboljškov. A obupati nikarte, saj sta se založnik Eidos in njegov slovenski razpečevalec Colby v navalu božično-novoletnega usmiljenja odločila, da ga nadomestita. In to kljub ledeni zgroženosti ob slovenskem poganskem obrajtanju socialističnega Dedka Mraza. Iz darilnega žaklja je Eidosu padlo več izvodov iger Kane & Lynch, Just Cause, Hitman in, jasno, Tomb Raider, ki smo jim promptno priložili smrdljive bombice ter jih zavili v darilni papir. Na vas je le, da v naš kaslc do 5. februarja spravite glasovnico z geslom, ki ga tvorijo črke in znak pred pravilnimi odgovori. Če bo prispela v obliki papirne kašice v vampu poblaznelega jelena, vam častimo še boršč.

Microsoftove gudije bomo darovali:
Alešu Koširju iz Kamnika (Gears of War), Petru Premrlu iz Ljubljane (miš sidewinder), Mateju Kovačiču iz Črne (Gears of War), Luki Marinšku iz Ljubljane (Halo 2) in Urhu Novaku od nekod (Viva).
Rešitev je bila ALT F4.

1. Kako v Rusiji pravijo dobrotniku s sivo kučmo in belo brado?
x) Staruha Zima
z) Ded Moroz
k) Veliki Jastog

2. V knjižnici Eidosovih iger je moč najti vse spodnje naslove, razen …
e) Thiefa
?) Soul Reaverja
m) Duka Nukema

3. John Romero je davno tega o smiselnosti naložbe v svoj bodoči umotvor uspel prepričati tako nas, igralce, kot Eidos. Kako je bilo špilu ime?
$) Deus Ex
a) Daikatana
n) John Carmack

4. Morilski obritoglavež, ki nastopa v seriji Hitman, je med brati poznan kot agent s katero zaporedno številko?
g) 46 + I
t) 007, lol
#) 7350 po narobe

5. Sleherni od treh izdanih Thiefov je imel podnaslov. Kronološko jih uredi od prvega do zadnjega.
v) The Dark Project, Deadly Shadows, The Metal Age
&) The Metal Age, The Dark Project, Deadly Shadows
a) The Dark Project, The Metal Age, Deadly Shadows

6. Po spletu se širijo zle govorice, da Larina jozeljna nista simetrična. Ker si jih gnetel že ničkolikokrat, veš, da …
!) to sploh ni mogoče!
!) mati nočejo povedati
!) je vedno tako



1234 dni bo tega...



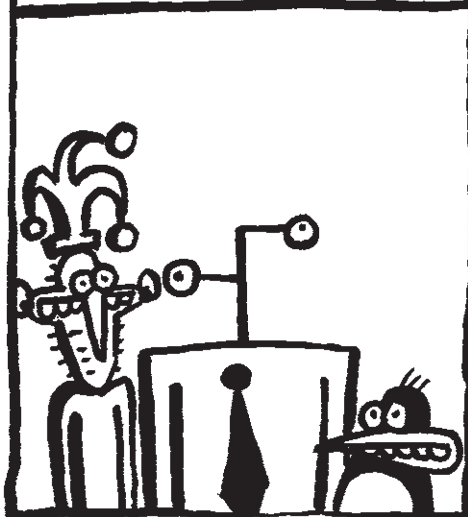
Pekel v vsaki sobi

Žoker je bil onega meseca v duhu tretje Pogube. Posvetili smo ji napol retrastično naslovnico in nič manj kot štiristranski velepis. O (ne)upravičenosti ocene so se znotraj uredništva že tedaj kresala mnenja, saj špil ni ustrezal vsem. Predvsem ne tistim nekaj pusijem, *kreh* Luni *kreh*, ki jih je strah škripanja parketa v temi in so pred monitorjem cvikali še ob vklopljenem godmodu. A s časovne distance lahko rečemo, da je bila devetdesetica zaslužena. Praktično ni igričarja, ki Dooma 3 ne bi poskusil in se ob njem usral v gate in dal je zaleta vsemu podžanru grozljivih streljačin. Na tehnologiji izpred tolikih mesecev recimo temelji nedavno opisani Quake Wars.

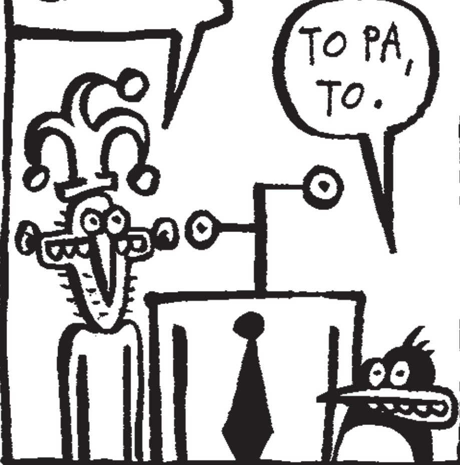
Drugih legend cifra 133 (kje se je izgubila sedmica, vraga?!) ni gostila. Povprečje je dvigovala peščica solidnih naslovov, predvsem samosvoji The Suffering, pozabljeni Joint Operations: Typhoon Rising ter pogojno City of Heroes. Ta je začel šibko in nadaljeval mlačno, a se je vsled garaškega truda NCsofta ter Cryptica preobrazil v stalnico na nebu spletščin. Lepšega dokaza o tem, kako nesmiselno je številčno ocenjevati masovke ob izidu, najbrž ni. Med više ocenjene se je vpisal Cycling Manager 4, ki so ga kljub 86-ici razen Yohana preigrali nekako trije čudaki. Je pa zato takratni avgust sproduciral druge vrste posebnost. Na podlagi poraznega filma Catwoman izdelani, še bolj porazni špil se je z epsko oceno 4 uvrstil na seznam najslabših iger vseh časov. Sneti je od čustvenih modric, ki jih je fasal med opisovanjem, prihajal k sebi skoraj štiri mesece, v tem času pa ga je nadomeščal D-Fox. Časovne zanke ne bomo razlagali, ker je še sami ne razumemo. Vemo le, da je število homoerotičnih šal tedaj urno poraslo. Med vestičkami gre izpostaviti veselo najavo, da bosta blu-ray in HD-DVD združljiva. Smiselnosti navkljub se ideja ni uresničila, saj sta oba tabora preveč pohlepna. Po našem mnenju bodo univerzalna predvajala nastala šele, ko bo jasno, kateri format je zmagovalec in se bo poražena skupina primorana pogoditi.
Je pa tistihmal Joker blestel drugod: pri bogastvu dodatnega čtiva. Aggro je izgotovil še danes aktualni vedež o gorivnih celicah, Yohan je sproduciral vodič za postavitev domačega strežnika in splovitev spletne strani, pisalo se je o hodimožih, o Linuxu okusa Mandrake … Izgotovili smo tudi zapis o tedaj jako fensi modrozobih slušalkah za mobilnike. Še dobro, da fegetasta zmeneta niso ratala vseprisotna, saj je le malo stvari bolj gnusnih od glasnega nastopaškega japija s slušalkico za ušesom.
Celotna vsebina je pa itak na stranki …



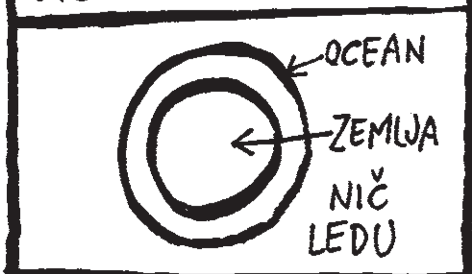
PIŠE SE LETO 2009!



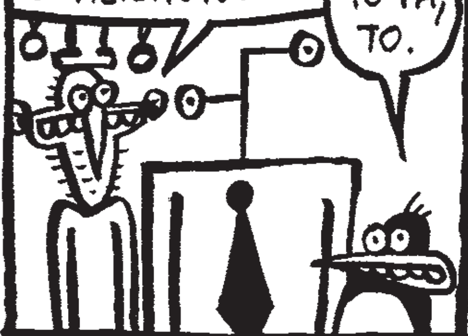
UH, MARSIKAJ SE JE ZGODILO V PRETEKLEM LETU...



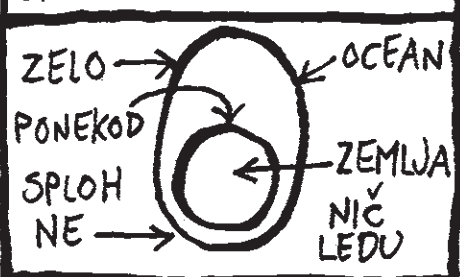
RAZLAGA 1:
V LETU 2008 JE GLOBALNO SEGREVANJE STALILO VES LED NA ZEMLJI. GLADINA OCEANOV SE JE ZATO V POVPREČJU DVIGNILA ZA STO KILOMETROV.



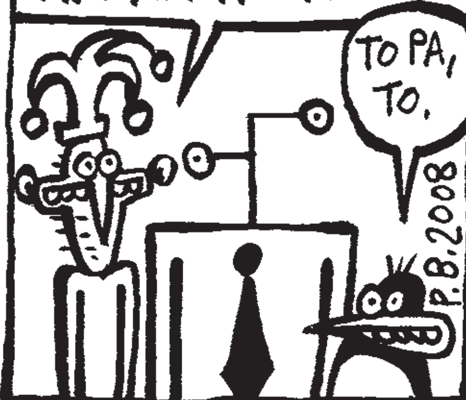
V ZELO STROKOVNI RISANKI SEM IZVEDEL, DA BI TAKŠNA SPREMEMBA V NORMALNIH OKOLIŠČINAH LAHKO POMENILA KONEC CIVILIZACIJE.



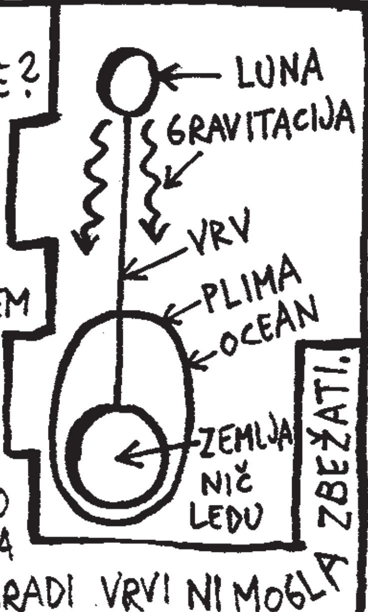
RAZLAGA 2:
KER SE JE OCEAN NA ENEM KONCU SVETA V RESNICI DVIGNIL ZELO, NA DRUGEM PA SPLOH NE, JE TUDI CIVILIZACIJA IZUMRLA SAMO PONEKOD.



SAMO TAM, KJER SO BILI LJUDJE TAKO ALI TAKO REVNI IN HUDOBNI! **HA HA HA HA HA.**



RAZLAGA 3:
TODA KAKO JE TO SPLOH MOGOČE? PREPROSTO! NAJPREJ SO ZELO UČENI ZNANSTVENIKI EN KONEC ZELO DOLGE VRVI PRIVEZALI NA LESEN ŠKRIPEC, DRUGEGA PA NA LUNO. S ŠKRIPCEM SO LUNO POTEM POTEGNILI BLIŽJE ZEMLJI IN NJENA GRAVITACIJA JE K SEBI PRITEGNILA VSO ODVEČNO VODO. KONSTANTNA PLIMA NAD TOČNO DOLOČENIM DELOM SVETA JE BILA TAKO ZAGOTOVLJENA, SAJ LUNA ZARADI VRVI NI MOGLA ZBEŽATI.



TAKO JE BILO. UPAJMO ZDAJ, DA BO VRV ZDRŽALA.

ČE JE KAKŠEN DETEL NE BO ZGRIZEL, BO.



www.gettymobile.si

Naloži si katerokoli vsebino in sodeluj v nagradni igri!!!

JAVA IGRE

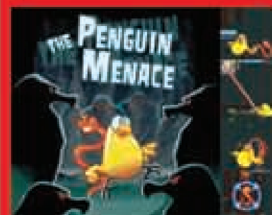
Pošlji KODA na 6400.
Primer: J130 na 6400.

TOP IGRE


J130 na 6400



J4 na 6400



J131 na 6400



J132 na 6400

MEŠANO



J133 na 6400 | J5 na 6400



J134 na 6400 | J135 na 6400

KARTE



J136 na 6400 | J5 na 6400



J137 na 6400 | J138 na 6400

SEXY



J7 na 6400 | J5 na 6400 | J139 na 6400 | J140 na 6400

ORIGINALNE MELODIJE

Pošlji KODA na 6400.
Primer: J141 na 6400.

ROCK

Nirvana - Smells Like Teen Spirit	J141
Nickelback – Rockstar	J142
Foo Fighters – The Pretender	J40
Metallica - One	J23
Guns n' Roses – November Rain	J143
Queen – We Will Rock You	J144
Red Hot Chili Peppers – Hump The Bump	J145
Gwen Stefani – 4 In The Morning	J146
Doors - Light My Fire	J147

POP

Katie Melua - If You Were A Sailboat	J148
Kylie Minogue – 2 Hearts	J43
Mika – Relax	J35
Maroon 5 - Won't Go Home Without You	J149
Sugababes – About You Now	J33
Leona Lewis – Bleeding Love	J51
Take That – Rule The World	J25
Hoosiers – Goodbye Mr A	J150
Westlife - Home	J48

RNB&RAP

Mc Hammer – Can't touch this	J151
Akon - Blame It On Me	J17
Rihanna – Don't Stop The Music	J152
Kayne West – Stronger	J153
Alicia keys –No One	J21
Timbaland - Apologise	J154
50 cent - Ayo Technology	J18
2pac – All Eyez On Me	J155
Craig David - Hot Stuff	J36

SLO&YUGO

Saša lendero - Levinja	J16
Alya – A Veš	J15
Siddharta – Autumn Sun	J156
Siddharta – Homo Carnula	J157
Big foot mama – Važn Da Zadane	J26
Toše proeski – Moja	J158
Edo majka – Pokradi Lovu	J13
Bajaga – Plavi Safir	J159
Toše Proeski - Srce Nije Kamen	J160

ELEKTRONIKA

Moloko – Sing It Back	J161
Chemical Brothers – Galvanise	J162
David Guetta – Love Is Gone	J37
Benny Benassi – Satisfaction	J163
Prodigy – Smack My Bitch up	J164
Jamiroquai – Cosmic Girl	J165
Fatboy Slim – Weapon Of Choice	J166
Faithless - Insomnia	J167
Beastie Boys - Intergalactic	J168

SMEŠNI ZVOKI

Bucibuci	J91
Smeh	J92
Alo Budjavi	J93
Ja Zvonim	J94
Bosanski Hotline	J95
Mali Pabulek	J96
Prdec	J169
Gazda, Javi Se	J170
Poruka	J171
Policaj	J172
Drunk Phone	J173
Funny Snore	J174
Baby	J175
Crni Gruja	J176
Smeh	J177

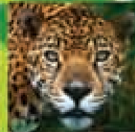
OZADJA

Pošlji KODA na 6400.
Primer: J180 na 6400.

STATIČNA


J180 na 6400

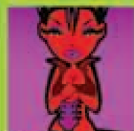

J181 na 6400


J182 na 6400

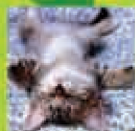


J183 na 6400


J184 na 6400


J185 na 6400

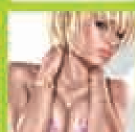

J186 na 6400

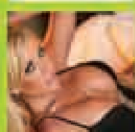

J187 na 6400


J188 na 6400

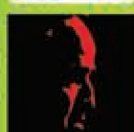


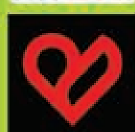
J189 na 6400

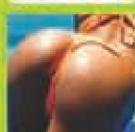

J190 na 6400


J191 na 6400


J192 na 6400


J193 na 6400


J194 na 6400


J195 na 6400

ANIMIRANA


J196 na 6400

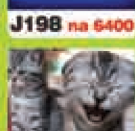

J197 na 6400


J198 na 6400

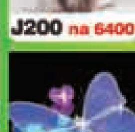

J199 na 6400

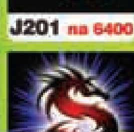

J200 na 6400


J201 na 6400

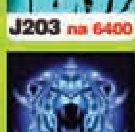

J202 na 6400


J203 na 6400

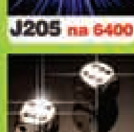

J204 na 6400


J205 na 6400

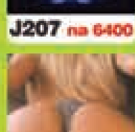

J206 na 6400


J207 na 6400


J208 na 6400

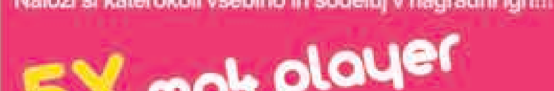

J209 na 6400


J210 na 6400


J211 na 6400

ČAKAJO TE NAGRADE

Naloži si katerokoli vsebino in sodeluj v nagradni igri!!!




5X mp4 player

20X dizajnerskih majic Street IQ



SERVISI

Pošlji KODA na 6400.
Primer: S2 na 6400.

HOROSKOP

S2 na 6400

VICI

S3 na 6400

LJUBEZEN

S1 na 6400

KOKTEJLI

S5 na 6400





Blu-ray Disc


風
JOKER


JOKER.SI
NAGA
BABA
VSAK DAN FRIŠNA JAGA BABA